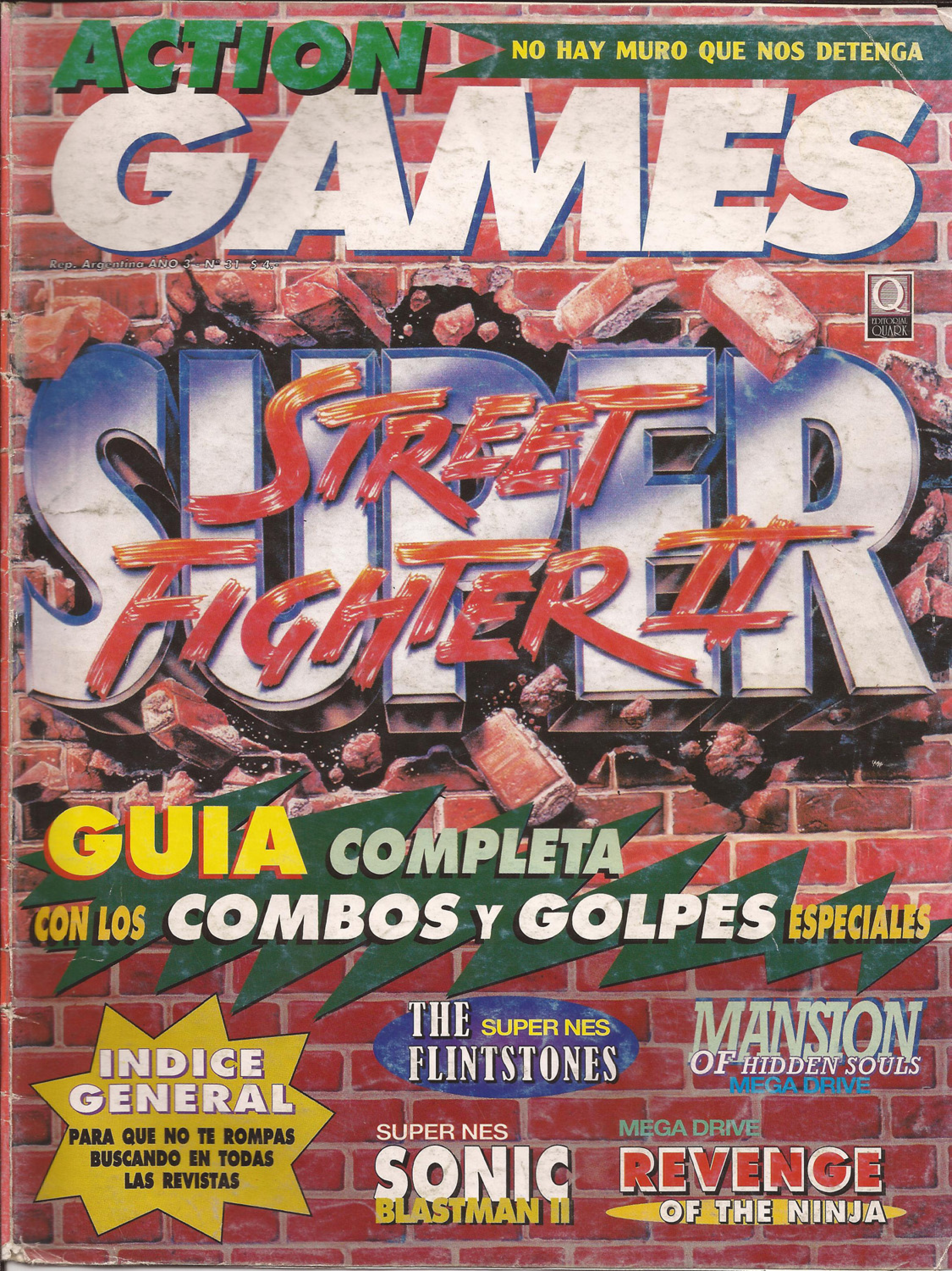

ACTION GAMES
NO HAY MURO QUE NOS DETENGA
Rep. Argentina AÑO 3 - Nº 31 $ 4.-
EDITORIAL QUARK
SUPER STREET FIGHTER II
GUIA COMPLETA
CON LOS COMBOS Y GOLPES ESPECIALES
INDICE GENERAL
PARA QUE NO TE ROMPAS BUSCANDO EN TODAS LAS REVISTAS
THE FLINTSTONES SUPER NES
MANSION OF HIDDEN SOULS
MEGA DRIVE
SUPER NES
SONIC BLASTMAN II
MEGA DRIVE
REVENGE OF THE NINJA

WELCOME TO T

MEGA DRIVE

HIGH DEFINITION GRAPHICS
16-BIT
VOLUME
ON
OFF
RESET

Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.



HE NEXT LEVEL

E II - SEGA CD

SEGA CD
MEJOR
CONSOLA
PREMIO
ACTION
GAMES
1 9 9 3





GAMELAND S.A
Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires

EL MUNDO DEL

El Primer Shopping de Vid
gustos y con los m

☎ DISQUE AHORA...
Y COMPRE DESDE SU CASA!

Venta telefónica: (01) 951-1903/1924/ 309

Av. Corrientes 2171 - Cap. Fed.- Av. Nazca 470 casi esq. Avellaneda - Cap.

GENESIS



Genesis II con 3 juegos
Contado ***$ 239,90***
12 cuotas de ***$ 22,40***



Gold Action Set con convertidor para Family, 1 cartucho con 168 juegos y Pistola
Contado ***$ 79,90***
12 cuotas de ***$ 7,45***

Super Ofertas

GAME GEAR



Game Gear con 2 juegos
Contado ***$ 239,00***
12 cuotas de ***$ 22,30***

GAME BOY



Game Boy con Tetris y Auriculares
Contado ***$ 139,00***
12 cuotas de ***$ 13,00***

SUPER NINTENDO	12 cuotas de		P.Cont.
25-0199 Joe and Mac 2	U$S	6,55	69,90
25-0201 Ninter Olympic	U$S	6,55	69,90
25-0203 Dragon Ball 2	U$S	8,40	89,90
25-0206 Lethal Enforcers	U$S	12,15	129,90
25-0207 Fatal Fury 2	U$S	7,45	79,90
25-0214 Super Street Fighter	U$S	11,10	119,00
25-0216 Super Tennis	U$S	6,55	69,90
25-0210 Super Turrican	U$S	5,60	59,90
25-0208 Zool	U$S	5,60	59,90
25-0219 La Bella y la Bestia	U$S	8,40	89,90
25-0222 Pawer Ranger	U$S	13,05	139,90

GAME BOY	12 cuotas de		P.Cont.
23-0153 Super Mario Land3	U$S	4,65	49,90
23-0156 Don King Kong C.	U$S	6,55	69,90
23-0157 Tetris II	U$S	4,65	49,90
23-0168 Tiny Toon 2	U$S	4,20	44,90
23-0159 Winner Olympic	U$S	4,20	44,90
23-0140 Jurassic Park	U$S	4,65	49,90
23-0139 Mortal Kombat	U$S	4,65	49,90
23-0091 Ghost Bubster 2	U$S	2,80	29,90
23-0117 Kingdom Crusade	U$S	2,80	29,90
23-0114 Knight Quest	U$S	2,80	29,90
23-0160 Mortal Kombat II	U$S	6,55	69,90

SEGA	12 cuotas de		P.Cont.
27-0083 Castlemania Blood.	U$S	4,20	44,90
27-0076 Chuck Rock 2	U$S	3,75	39,90
27-0080 Joe and Mac	U$S	4,20	44,90
27-0079 Mega Turrican	U$S	4,20	44,90
27-0078 Strider Returns	U$S	3,75	39,90
27-0075 Ultimate Soccer	U$S	3,75	39,90
27-0100 Virtual Race	U$S	13,00	139,00
27-0101 S. St Fighter Genesis	U$S	12,15	129,90
27-0102 Mortal Kombat II	U$S	8,40	89,90
27-0119 Virtual Bart	U$S	13,05	139,90
27-0117 Mortal Kombat II Gen	U$S	13,05	139,90

Gastos de Envío: Cap. Fed. $ 5 - G.B.A. $ 8,50 - Interior $ 15

T.A.E.: 23,92%.OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK.
DOLARES CONVERT. Ley 23928.

Las cuotas son mensuales e incluyen 18% de IVA.
Vigencia de este aviso hasta el 10/01/95.
Todos los productos con garantía escrita y servicio post venta.

Nuestros productos son transportados al Interior por



P.C	129,90	59,90	119,00	69,90	79,90	89,90	49,90	129,00	39,90	44,90	139,0
P.T.F	145,80	67,20	133,20	78,60	89,40	100,80	55,80	144,60	45,00	50,40	15

VIDEO JUEGO

eo Juegos para todos los
ejores precios.

10% DESCUENTO POR PAGO CONTADO

GENERACION CON TALENTO

/3092, 925-5273 al 76, 637-0861 y 831-9635

ed.-Scalabrini Ortiz 2479/83 - Cap. Fed. (Abierto lunes a sábados de 9 a 20 hs.)

PODES ADQUIRIR CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS EN 3, 6 o 12 CUOTAS

de Navidad

3DO



Panasonic 3DO con Jurasic Park
Contado ***$ 1.190,00***
12 cuotas de ***$ 111,10***



SEGA

Genesis CDX con Ecco The Dolphyn, Sonic y 6 juegos clásicos
Contado ***$ 899,00***
12 cuotas de ***$ 83,90***

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo con 3 juegos
Contado ***$ 339,90***
12 cuotas de ***$ 31,75***



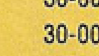
Super Action Set con convertidor para Family, 1 cartucho con 168 juegos y Joystick PYTHON 2
Contado ***$ 79,90***
12 cuotas de ***$ 7,45***

GAME GEAR

		12 cuotas de	P.Cont.
29-0017 Hook	U$S	4,65	49,90
29-0018 Ariel Nemaid	U$S	4,65	49,90
29-0019 GP Rider	U$S	5,60	59,90
29-0020 X Man	U$S	5,60	59,90
29-0021 Deep Duck Trub.	U$S	4,65	49,90
29-0022 Mr. Pacman	U$S	5,60	59,90
29-0023 Pinball	U$S	5,60	59,90
29-0024 Cliffhanger	U$S	5,60	59,90
29-0025 Choplifter 3	U$S	5,15	54,90
29-0026 Sonic Drift	U$S	5,15	54,90
29-0027 Mortal Kombat II	U$S	8,40	89,90

3DO

		12 cuotas de	P.Cont.
30-0029 Alone in the Dark	U$S	6,00	63,90
30-0030 Micro Cosm	U$S	6,00	63,90
30-0031 AD Narjun	U$S	6,00	63,90
30-0032 Road Rash II	U$S	6,00	63,90
30-0033 The Way to Warrior	U$S	6,00	63,90
30-0034 The Shadows	U$S	6,00	63,90
30-0035 Soccer Kids	U$S	6,00	63,90
30-0036 Dungeon Monster	U$S	6,00	63,90
30-0037 Mad Dog V	U$S	6,00	63,90
30-0038 Mega Race	U$S	6,00	63,90
30-0039 VR Stalken	U$S	6,00	63,90



SEGA CD

		12 cuotas de	P.Cont.
28-0024 Hook	U$S	9,25	99,00
28-0025 Lunar Silver	U$S	11,10	119,00
28-0026 Microcosm	U$S	6,55	69,90
28-0027 Mortal Kombat	U$S	12,05	129,00
28-0028 Rise y the Dragon	U$S	10,20	109,00
28-0029 Terminator	U$S	11,10	119,00
28-0030 Tom Cat Alley	U$S	6,55	69,90
28-0031 Wing Commander	U$S	11,10	119,00
28-0032 World Cup USA '94	U$S	11,10	119,00
28-0033 Double Switch	U$S	6,55	69,90
28-0034 Star Wars	U$S	6,55	69,90

TARJETAS DE CREDITO: Hasta 12 Cuotas VISA MasterCard CABAL

Consulte precios por mayor

Consulte precios por mayor

Hasta 6 cuotas BANELCO - CREDENCIAL - CARTA FRANCA

29,90	109.00	54,90	99,00	139,90	63,90	239,90	239,00	1.190,00	899,00	339,90
33,60	123,00	61,80	111,00	156.60	72,00	268.80	267,60	1.333,20	1.006,80	381,00

ACTION GAMES

AÑO 3 - Nº 31 - DICIEMBRE 1994

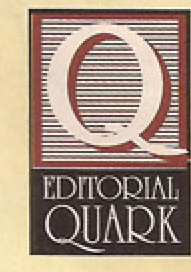
Director
Gustavo J. Wrobel

Subdirector
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero

Arte
María A. Alaniz

Armado
J. F. Caballero



Azcuénaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

PUBLICACIONES:
Action Games
CD Review
Circuitos Integrados
Saber Electrónica

Director General
Claudio E. Veloso

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión
Editorial Antártica S.A. - Chile

START

ACTION GAMES

AÑO 3 Nº 31 - DICIEMBRE 1994

No hay muro que nos detenga:

Porque la Banda de Action rompe todo. Rompe los muros de la rutina, del aburrimiento y de la mediocridad.
Y los rompe con 8 páginas superespeciales del Super Street Fighter II, donde hay combos y golpes especiales (para que nunca más seas derrotado).
Y con un nuevo Indice General con todos los juegos publicados en los primeros 30 ejemplares de la revista (para que nunca más te mates buscando en tu colección).
Y como siempre con los mejores juegos, como The Flintstones, Sonic Blastman, Mansion of Hidden Souls y Revenge of the Ninja (para que nunca más te aburras).
Pero además (y por eso somos los mejores) con el Gran Concurso "Winning Game 1994", con el que premiaremos al Juego del Año y a uno de los gamemaníacos votantes.
Por eso Action la rompe. Y por eso vos no te podés quedar del lado equivocado del muro. Si te sentís aprisionado por el muro del aburrimiento y la rutina, unite a nuestra Banda y rompela con Action.
Y nadie te va a detener!!!

La Banda de Action

ESTE ES EL CODIGO DE PUNTAJE QUE UTILIZAMOS

POBRE | REGULAR | BUENO | OPTIMO

SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

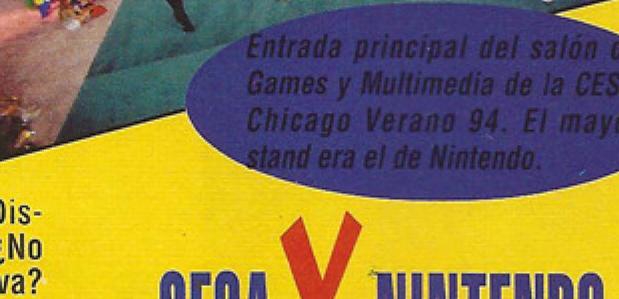
PC

ARCADES



TODA LA CES CHICAGO

Nintendo montó el mayor stand de la feria para mostrar Donkey Kong. Sega no fue, pero prometió el 32 X para noviembre. Las novedades de la feria y una montaña de presentaciones para que vayas haciéndote los ratones.



Entrada principal del salón de Games y Multimedia de la CES - Chicago Verano 94. El mayor stand era el de Nintendo.

MUCHO REY PARA POCA SELVA

Hasta se hizo un poco pesado. Vos entrabas en la CES y te dabas de cara con el enorme stand de Nintendo anunciando al gorila Donkey, el Rey de la Selva. Andabas un poquito más y ... paf: en el stand de Virgin, docenas de televisores mostraban al otro rey de la selva, "The King Lion", el dibujito de Disney que va a salir también en games. ¿No te parece demasiado rey para poca selva? Y ése fue el clima general de la feria, que es el clima del mercado: un montón de fabricantes peleándose con todo por conquistar a los gamemaníacos. La selva somos nosotros, los que pagamos.

La CES de Chicago 1994 fue la más confusa de la historia de los games: 8 bits, 16, 32 y 64 bits. Todo junto. ¿Cuál sistema va a sobrevivir? ¿Con qué medio: cartucho o CD? Poca gente se arriesgó a hacer afirmaciones.

SEGA NO FUE

Sega decidió no ir y Nintendo se hizo la fiesta: montó un enorme stand para mostrar al gorila Donkey. La 3DO Company llevó tres nuevas consolas (Samsung, Goldstar y Sanyo), Philips mostró su nuevo CD-I y una bocha de filmes de verdad en CDs de 5 pulgadas (iguales a los de música). Atari prometió esto y lo de más allá para el Jaguar.

Esta fue la última CES en Chicago. En 1995, la edición del verano norteamericano va a tener lugar en Philadelphia, en el estado de Pennsylvania. Y para que se te haga agua la boca: se va a llamar CES Interactive y le dará mucha más manija a los games.

Fijate aquí, en Shots las cosas más impactantes de la CES. La cobertura de la feria continúa en la próxima edición.

SEGA X NINTENDO

El año 1993 fue mejor para Sega que para Nintendo. Y en 1994 la situación parece igual.

Las ventas de la Sega despegaron a tal punto que la empresa ya habla de que las dos "se dividen el liderazgo en el segmento de 16 bits".

Los números dan una idea, pero no permiten comparación directa. Sega dice que ya tiene vendidos 13 millones de Mega Drive en los Estados Unidos. Nintendo dice que tendrá 15,5 millones para final de este año.

Los motivos del crecimiento de Sega son ya conocidos para los lectores de ACTION GAMES. La empresa vende imagen de alta tecnología y hace presentaciones, sin parar, de máquinas y juegos, principalmente de deportes.

Para no quedarse atrás de Sega, Nintendo salió al campo en la CES: avisó que no tiene apuro y sólo va a presentar el Ultra 64 (ex Reality) junto con buenos juegos. Según ellos, la tecnología del CD no está a la altura de lo que quiere Nintendo.

Y, para cerrar la discusión, se excusó de hablar de 32 bits. La Big "N" prometió explorar al mango el potencial del SNES, presentando games escalofriantes. El primero de ellos, Donkey Kong, realmente impresiona. ¿Pero será suficiente eso para cambiar el juego? Ver para creer.

LAS NOVEDADES DE NINTENDO SUPER GAME BOY

Nintendo presentó con todos los chiches el Super Game Boy, accesorio para que el SNES ruede cartuchitos del Game Boy. Chicos, el chirimbolo es poderoso: aumenta hasta las manos las imágenes y usa una paleta con 256 colores. Más de 350 cartuchos que ya existen para el portátil ganan nueva vida con el accesorio. Basta jugar el Tetris: ¡qué diferencia! Los games de la serie Mega Man se vuelven mucho más lindos, y el sonido, claro, no tiene ni comparación. El resultado, en jugabilidad, queda cabeza a cabeza con el Nintendo 8 bits.

Y lo que es mejor: nuevos cartuchos para Game Boy que ya están siendo presentados con software proyectado para el Super Game Boy. O sea, se va a ver todavía mejor en la TV que los antiguos que estamos viendo ahora. El accesorio ya está en venta y cuesta 60 verdes en los Estados Unidos.



Pantalla del game Seaquest DSV (de Malibu, todavía inédito) ya creado para el Super Game Boy: mucho más colorido.

REALITY SE CONVIERTE EN ULTRA 64 Y GANA LICENCIATARIOS

Después de que todo el mundo ya se había acostumbrado al nombre Reality, Nintendo decidió cambiar todo y rebautizar la nueva plataforma Ultra 64. Aparentemente, el cambio vino para dar más impacto al producto, que solamente va a ser presentado al final de 1995. La Big "N" también insistió en que va a continuar con los cartuchos, aunque sean mucho más caros, porque considera que los CDs son lentos.

Para finalizar, fueron presentados los primeros socios para la creación de juegos: las británicas Rare Ltd. y DMA Design (Battletoads, Lemmings) y la poderosa WMS Industries (nada menos que el grupo norteamericano Midway(Acclaim, de Mortal Kombat y NBA JAM). El presidente de la junta directiva de la Nintendo en los Estados Unidos, Howard Lincoln, afirmó que el primer juego de Acclaim para el Ultra va a ser EXCLUSIVO.





LAS NOVEDADES DE SEGA
32X SALEN EN NOVIEMBRE

Se fijó para noviembre la presentación del 32X, que permitirá rodar juegos de 32 bits en el Mega Drive (con cartucho) o en CD (con el Sega CD). Sega incluso hizo más: prometió que el precio será inferior a 150 dólares y que hará una campaña publicitaria que costará 10 millones de dólares. Según Sega, 25 empresas habían adherido al proyecto hasta junio. Son muchas para enumerarlas. Entre las principales están Capcom, Konami, Acclaim y Accolade (en los games) y Time Warner, 20th.Century Fox y JVC Musical (interactivos y otros productos).

Sega también anunció los primeros games. Todos van a costar 70 dólares. Anotá: Doom, Star Wars Arcade, Virtua Racing Deluxe, Super Afterburner, Super Motocross y Farenheit CD. ¡Ay, qué ganas de jugar, hermano!



32x, accesorio que va a dar velocidad turbo a tu Mega

BIKES INTERACTIVAS EN MEGA Y SNES

¡La pelea entre Sega y Nintendo llegó hasta los accesorios! Las dos están presentando increíbles bicicletas interactivas para que vos te diviertas y hagas ejercicio al mismo tiempo. La de Mega se llama Heartbeat y la del Super NES, Life Fitness Exertainment. Las bicicletas tienen joysticks en el manubrio y son conectadas a las consolas a través de un módulo especial. Se desarrollaron games especiales para ellas. Hay juegos para ejercicios o de carreras, aventuras y otros deportes. Sega ya presentó tres cartuchos y Nintendo dos.

Probamos el cartucho de carreras de SNES, en la CES Chicago, y lo encontramos THE BEST! La Bike interactúa con el juego: si aparece una subida en el escenario, se vuelve más difícil pedalear. Si parás de pedalear, parás también en el game, y así todo. Te divertís una bocha y hacés un buen ejercicio.

PRESENTACIONES DE LA FERIA

Fijate aquí las principales presentaciones anunciadas en la CES para cada consola.

SUPER NES

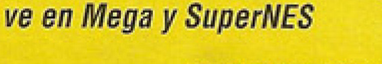
The Death and Return of Superman - Sunsoft
Mighty Max - Ocean
Addams Family Values - Ocean
Acme Animation Factory - Sunsoft
Sylvester and Tweety - Sunsoft
Zero the Kamikase Squirrel - Sunsoft
Jelly Boy - Ocean
The Shadow - Ocean
The Lion King - Virgin
Itchy & Scratchy - Acclaim
Pitfall: The Mayan Adventure - Activision
Popeye - American Technos
Earthworm Jim - Playmates
Captain Commando - Capcom
Demon's Crest - Capcom
Porky Pig's Haunted Holiday - Sunsoft
Legends of the Justice League Task Force - Sunsoft
Looney Tunes - Hoop It Up! - Sunsoft
Tarzan - Cybersoft
Future Zone - Electro Brain
Shaq-fu - Electronic Arts
SimCity 2000 - Imaginer
Clay Fighter 2 - Interplay
Super Return of Jedi - JVC
Top Gear 3000 - Kemco
Animaniacs - Konami
Batman: Animated Series - Konami
Jurassic Park 2 - Carnage Continues - Ocean
Star Trek - Deep Space Nine - Playmates
Tetris 2 - Nintendo
Uniracers - Nintendo/DMA
Super Punch-Out! - Nintendo
Wario's Woods - Nintendo
Mario's Early Years: Fun Letters - Nintendo

NES

Wario's Woods - Nintendo
Beauty and the Beast - Hudson
Mario's Time Machine - Mindscape
Best of the Best - Electro Brain

GAME BOY

Donkey Kong - Nintendo/Rare
Donkey Kong Land - Nintendo/Rare
Taz-Mania - Sunsoft
Daffy Duck - Outubro
Star Trek Generations - Absolute
Itchy & Scratchy - Acclaim
NBA Jam - Acclaim
Mega Man 5 - Capcom
Yogi - Cybersoft
Tarzan - Gametek
Bonk's Revenge - Hudson
Jurassic Park 2 - Ocean
Daffy Duck - Sunsoft
Taz-Mania - Sunsoft



Earthworm Jim: en breve en Mega y SuperNES

MEGA DRIVE

Speed Racer - Accolade
Matrix - Accolade
Return to Zork CD - Activision
Mad Dog 2 CD - American Laser
Skülljagger's Revenge - ASC
Popeye - Technos
Soulstar CD - Core
Formula One 94 - Domark
Formula One 94 CD - Domark
Earthworm Jim - Playmates
Might & Magic 3 - FCI
Pac Man 2 - Namco
Star Blade CD - Namco
Lethal Enforcers 2 CD - Konami
Snatcher CD - Konami
Legends of the Justice League Task Force - Sunsoft
Cadillacs & Dinosaurs CD - Rocket Science
Al Unser Jr. Racing - Toolworks
Iron Helix CD - Spectrum Holobyte
Akira - T-HQ
Akira CD - T-HQ
The Incredible Hulk - U.S. Gold
Flashback CD - U.S. Gold
Fatal Fury Special (en 1995) - Takara
Samurai Showdown - Takara
The Death and Return of Superman (en 1995) - Sunsoft

GAME GEAR/ MASTER SYSTEM

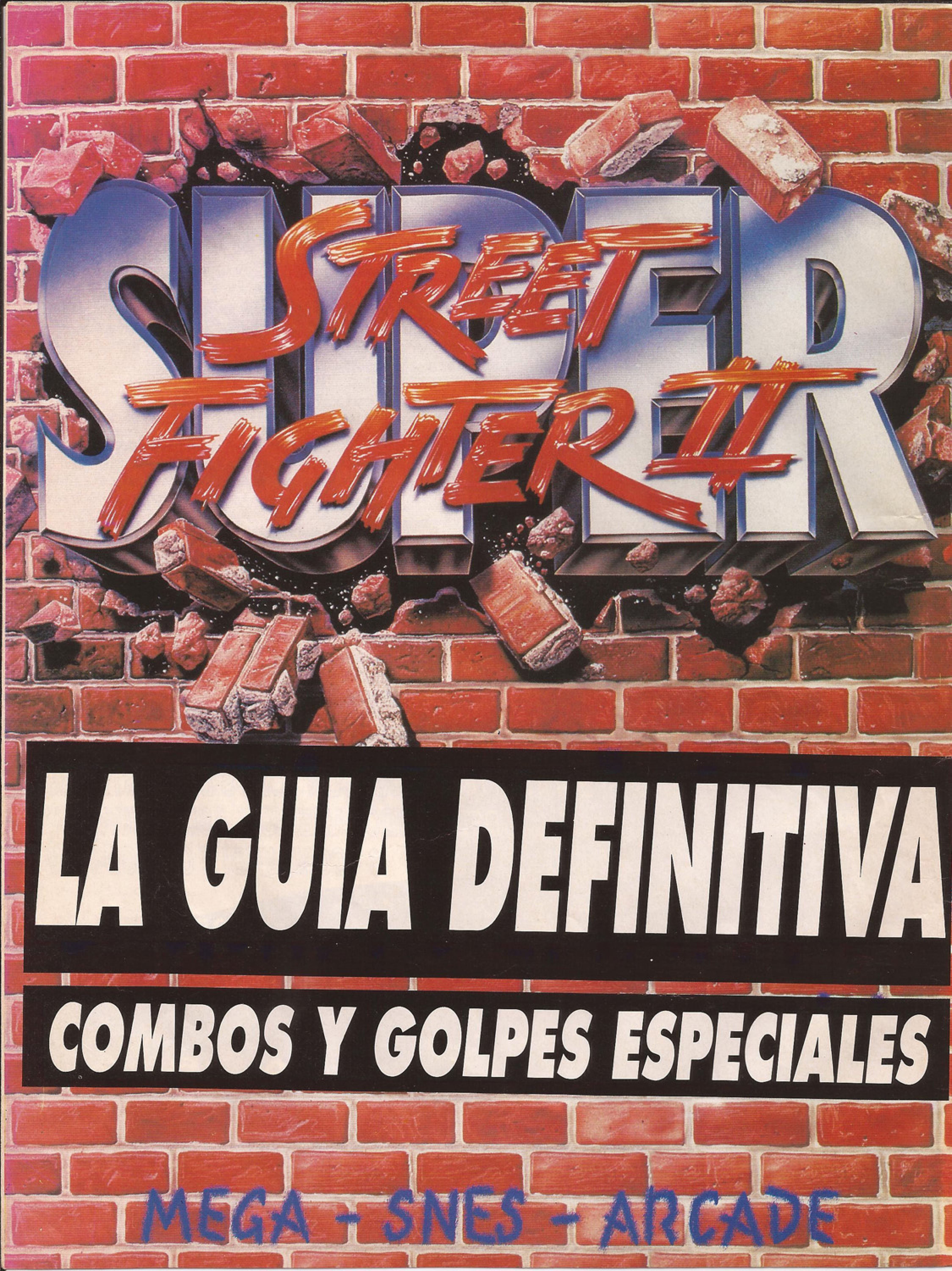
Mortal Kombat 2 - Acclaim
Itchy & Scratchy - Acclaim
Popeye's Beach Volleyball - Technos
Side Pocket - Data East
Formula One 94 - Domark
Choplifter 3 - Extreme
Zool - Gametek
Jeopardy - Gametek
Barbie Super Model - Hi Tech
Pac-Attack - Namco
Lemmings 2 - Psygnosis
Fatal Fury Special - Takara
Road Rash 2 - Tengen
Akira - T-HQ
The Incredible Hulk - U.S.Gold
MTV's Beavis and Butt-Head - Viacom
Samurai Shodown (en 1995) - Takara



100% COMPATIBLE CON 16 BIT

DISTRIBUIDO POR: UNIVERSE ELECTRONIC S.F


La opción
que estabas
esperando


SUPER
STREET FIGHTER II
LA GUIA DEFINITIVA
COMBOS Y GOLPES ESPECIALES
MEGA - SNES - ARCADE

STREET FIGHTER 2:

LA GUIA DEFINITIVA

¡Felicitaciones! Tenés en tus manos la mejor (y más completa) guía de Street Fighter 2. Sirve para TODAS las versiones del game, desde el pionero World Warriors (Super NES y Arcade) hasta el modernísimo Super Street Fighter 2 Turbo. Basta ojear esta nota genial para volverse un campeón en los principales golpes de cada uno de los 16 personajes. Para facilitar tu vida, los golpes aparecen en el orden en que fueron evolucionando, representados por colores (fijate en el cuadro de abajo). ¡Ahora no tenés más disculpa! Con este regalazo que te hace ACTION GAMES, sólo no se vuelve un campeón en SF2 el que no quiere. Leé la explicación sobre los comandos con mucha atención y ...FIGHT! FIGHT! FIGHT!

PARA ENTENDER LOS COMANDOS

golpe: cualquier botón de golpe con el puño

SF: golpe fuerte

SM: golpe mediano

sf: golpe débil

patada: cualquier botón de patada

CF: patada fuerte

CM: patada mediana

cf: patada débil

↓ ↘ → (sin coma) : de una sola vez, deslizando

←, → (con coma): una por vez

2s: cargá por 2 segundos

TODOS LOS GOLPES SON INDICADOS CON TU LUCHADOR A LA IZQUIERDA. PARA EJECUTAR UN GOLPE CON TU LUCHADOR A LA DERECHA, BASTA INVERTIR EL SENTIDO DEL MOVIMIENTO.

LAS VERSIONES DEL CLASICO

1) SF 2: World Warrior (Super NES/Arcade)
2) SF 2: Champion Edition (Arcade)
3) SF 2 Turbo (Super NES/Arcade)
4) SF 2: Special Champion Edition (Mega Drive)
5) Super SF 2 (SNES/Mega Drive/Arcade)
6) Super SF 2 Turbo (Arcade)

¡¡¡ATENCION!!!

Algunos golpes solamente funcionan en algunas versiones de SF 2. Para que no te encuentres re-perdido, se nos ocurrió una convención. Fijate bien:

Azul: *funciona en todas las versiones, para todas las plataformas (arcades, Mega y Super NES)*

Rojo: *funciona a partir de la versión 2 (del modo Normal de la versión 3 y modo Champion de la versión 4)*

Verde: *funciona a partir del modo Turbo de la versión 3 e Hyper de la versión 4*

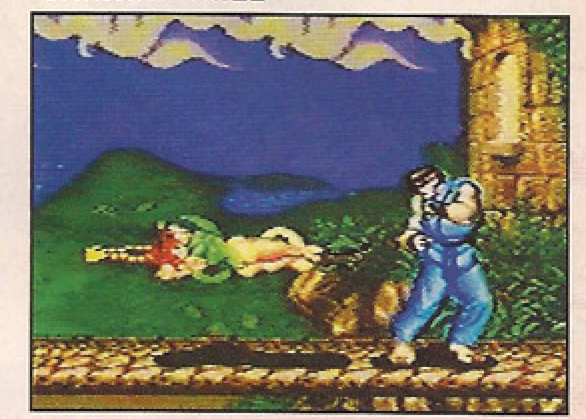
Violeta: *funciona a partir de la versión 5*

Negro: *funciona sólo en la versión 6*



PIE EN LA CARA
→ + CF
ZANCADILLA
↓ + CF

CANNON DRILL

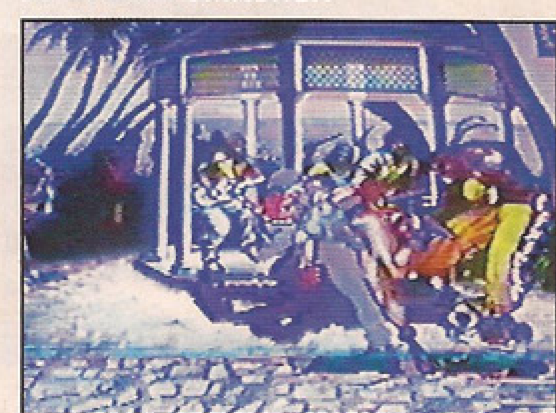


↓ ↘ → + patada

SPINNING KNUCKLE
← ↙ → + golpe (desvía las magias)
THRUST KICK
→ ↓ ↘ + patada
ENTERRADA EN EL SUELO
→ + SM o SF (cerca del adversario)
ARROJAR EN EL AIRE (CON LAS MANOS)
Saltá y, cerca del adversario, apretá → + SM o SF
ARROJAR CON LAS PIERNAS
Apretá → + CM o CF cerca del adversario
ARROJAR EN EL AIRE (CON LOS PIES)
En el aire, cerca del enemigo, apretá → + CM o CF

FURYGAN COMBINATION
← ↙ ↓ ↘ → ↗ + golpe

SPIN DIVE SMASHER



Devastador: → ↓ ↘ → ↓ ↘ + patada

COMBOS

1) Saltá encima con SF, da un SM y prepará un Cannon Drill con CF (acierta tres veces)
2) Saltá con CF, propiná un SM o CM y subí con un Thrust Kick (pega tres veces)

KEN

(Estados Unidos)



DRAGON PUNCH
→ ↓ ↘ + golpe
MAGIA
↓ ↘ → + golpe
GIRATORIA
↓ ↙ ← + patada
ARROJAR CON LOS PIES
Cerca, → + CM o CF
ARROJAR CON LAS MANOS
Cerca, → + SM o SF
GANCHO
↓ + SF

GIRATORIA EN LO ALTO
Saltá y ↓ ↙ ← + patada

DRAGON PUNCH DE FUEGO



→ ↓ ↘ + SF

SUPERPATADA EN EL ROSTRO
→ ↘ → + patada
PATADA ANTIAEREA - ← ↙ ↓ ↘ → + patada
PATADA DOBLE
→ ↘ ↓ + patada

VIOLENT SHORYUKEN



→ ↓ ↘ → ↓ ↘ + golpe

COMBOS

1) SF parado + Dragon Punch con SF (acierta hasta cuatro veces)
2) Saltá, da una voladora con CF, SF y subí con un Dragon Punch con SF (pega hasta cinco veces)

RYU

(Japón)



MAGIA
↓ ↘ → + Golpe

DRAGON PUNCH
→ ↓ ↘ + golpe

GIRATORIA
↓ ↙ ← + Patada

ARROJAR CON LOS PIES
De cerca, apretá → + CM o CF

ARROJAR CON LAS MANOS
De cerca, apretá → + SM o SF

PATADA EXPERTA
CF parado (pega dos veces)

GIRATORIA EN LO ALTO
Saltá y apretá ↓ ↙ ← + patada

MAGIA DE FUEGO



← ↙ ↓ ↘ → + golpe

VACCUMM HADOUKEN



↓ ↘ → ↓ ↘ → + golpe

COMBOS

1) Saltá con CF, da un cf y soltá magia (pega hasta tres veces)
2) Andá hacia arriba con SF, da un sf en el estómago y reventá con un Dragon Punch.

CHUN-LI

(China)

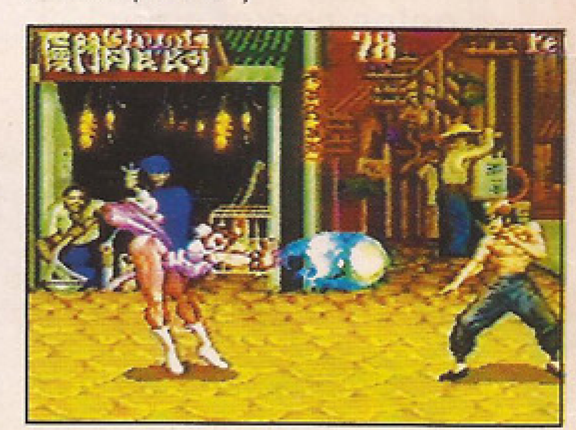


SPINNING BIRD KICK
↓ 2s, ↑ + patada
LIGHTNING KICK
Patada rapidita
ARROJAR EN LO ALTO
Saltá y apretá → + SM o SF
ARROJAR EN EL SUELO
De cerca, → + SM o SF
PIE EN LA CABEZA
Saltá y apretá ↓ + CM

BALON
Bien cerca, → + CF
MORTAL
Bien cerca, → + CM

SPINNING BIRD KICK EN LO ALTO
En lo alto del salto, ↓ 2s, ↑ + patada
MAGIA
← ↙ ↓ ↘ → + golpe

MAGIA (SUPER)



← 2s, → + golpe (nueva animación)

PATADA EN LA CARA
Parado, apretá CF

SPINNING BIRD KICK
← 2s, → + patada
TENSHO KYAKU
↓ 2s, ↑ + patada

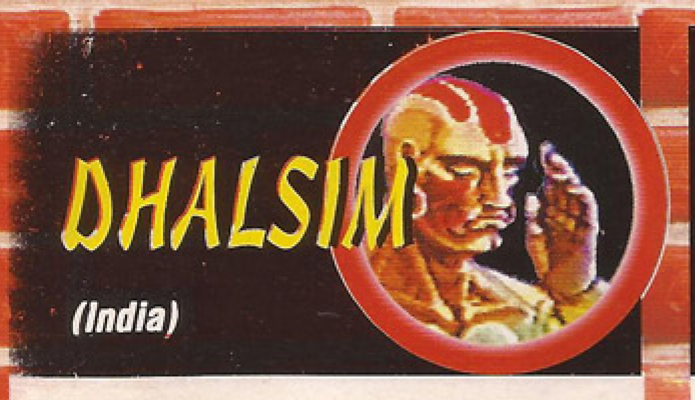
THOUSAND BURST KICK



← 2s, → ← → + patada

COMBOS

1) Saltá con SF, da un SM y completá con una zancadilla con CF (pega hasta 3 veces)
2) Saltá y da un SF en la cabeza, otro SF y acabá con magia (pega tres veces)



DHALSIM
(India)

YOGA FLAME
← ↙ ↓ ↘ → + golpe
YOGA FIRE
↓ ↘ → + golpe
COSCORRON
De cerca, → + SM
ARROJAR
De cerca → + SF
CABEZAZO
De cerca, SF
TORNILLO CON LOS PIES
↑ para saltar, ↓ + CF
TORNILLO CON LA CABEZA
↑ para saltar, ↓ + SF

YOGA TELEPORT
(en frente, lejos del enemigo)
← ↓ ↙ + 3 botones de patada
(en la Super, sale con 2 patadas)
YOGA TELEPORT
(en frente, cerca del adversario)
← ↓ ↙ + 3 botones de golpe
(en la Super, sale con 2 puñetazos)
YOGA TELEPORT
(cerca, a espaldas del adversario)
→ ↓ ↘ + 3 botones de pagada
(en la Super, sale con dos patadas)
YOGA TELEPORT
(lejos, a espaldas del enemigo)
→ ↓ ↘ + 3 botones de golpe
(en la Super, sale con dos golpes)

YOGA BLAST
Es un Yoga Flame hacia lo alto:
← ↙ ↓ ↘ → + patada

YOGA INFERNO



← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + golpe

COMBOS

1) Soltá un Yoga Fire con sf y da un SF en la secuencia (acierta tres veces)
2) Comenzá con un CM y reventá en la magia con SF (acierta dos veces)

GUILE
(Estados Unidos)



SONIC BOOM (magia)
← 2s, → + golpe

FLASH KICK (cuchillo)
↓ 2s, ↑ + patada

GANCHO
↓ + SF

ARROJAR EN EL AIRE (hacia el lado)
Saltá y agarrá con golpe

ARROJAR EN EL AIRE (hacia abajo)
Saltá y agarrá con patada

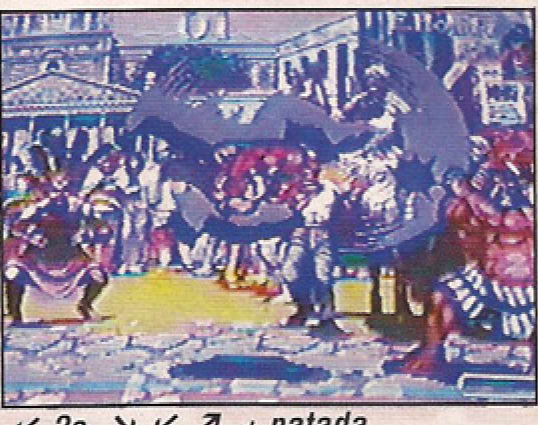
ENTERRADA



De cerca, → + SF

RODILLAZO
→ + CM

DOUBLE FLASH KICK



↙ 2s, ↘ ↙ ↗ + patada

COMBOS

1) Saltá con SF sobre la cabeza, da un SF (gancho), lanzá una magia y acabá con SF (pega hasta cuatro veces)
2) Saltá con SF sobre la cabeza, da un SM y subí el cuchillo con CF (pega tres veces).

E. HONDA
(Japón)

HUNDRED HAND SLAP
Golpes rapiditos

TORPEDO
← 2s, → + golpe

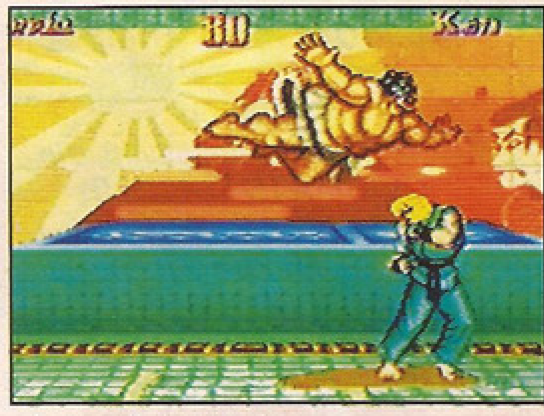
ROMPE-ESPALDA
De cerca, → + SF

RODILLAZO
De cerca, → + CM o CF

ARROJAR LEJOS
De cerca, → + SM

CACHETADA ANDANDO
Direccional + golpe rápido

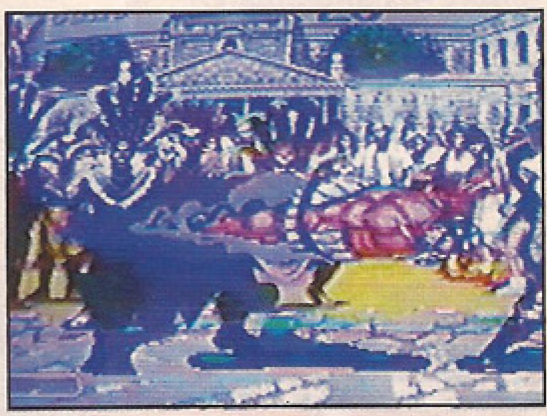
SUMO SMASH



↓ 2s, ↑ + patada

LANZAMIENTO ANIMAL
← ↙ ↓ ↘ → + golpe

SUPER KILLER HEAD RAM



← 2s, → ← → + golpe

COMBOS

1) Saltá con SF sobre la cabeza y salí andando con la Cachetada (pega hasta cinco veces)
2) Saltá con SF, da un SM y reventá con un Torpedo (pega hasta tres veces)



ZANGIEF
(Rusia)

PILON TRIPLE
Vuelta completa en el direccional + golpe
PECHAZO
↑ ↓ + SF
GIRO CON LOS BRAZOS
Dos botones de golpe o patada al mismo tiempo
ENTERRADA
→ + SF

GIRO ANDANDO
Andá y apretá dos botones de golpe

GIRO RAPIDO
Dos botones de patada al mismo tiempo

ARROJAR HACIA ATRAS
De cerca, → + CM
MORDISCO
Apretá CF cerca del adversario
ARROJAR EN EL SUELO
Saltá y apretá SF
ARROJAR POR ATRAS
Saltá y apretá CF
ENTERRADA DOBLE - Cerca, vuelta completa en el Direccional + patada
ENTERRADA DE LEJOS
Vuelta completa en el Direccional + patada, a distancia mediana

HUIDA DE LAS MAGIAS
(solamente en el Super Turbo)
→ ↘ ↓ + golpe

FINAL ATOMIC BUSTER



Dos vueltas en el Direccional + golpe

COMBOS

1) Saltá con SF en la cabeza, da un SM en el estómago y salí girando con golpe (pega tres veces)
2) Saltá, da un pechazo, mandá un SF, otro SF y acabá con un lindo pilón triple (pega cuatro, pero cuenta como tres).

BLANKA
(Brasil)

MORDISCO
Cerca del adversario, → + SF
BOLITA
← 2s, → + golpe
CABEZAZO
De cerca, → + SM
RODILLAZO
De cerca, → + CM
GARRAS EN LA CABEZA
Parado, apretá SF

CHOQUE



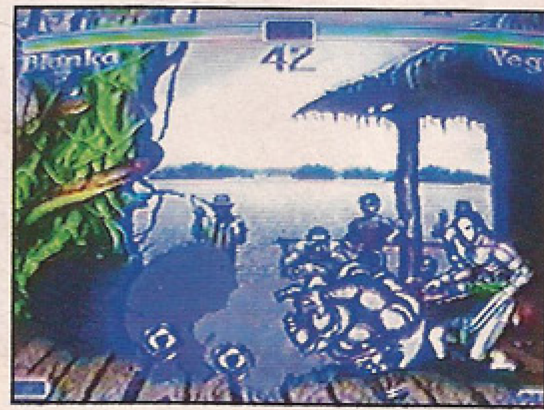
Golpe varias veces seguidas

BOLITA HACIA ARRIBA
↓ 2s, ↑ + patada

BOLITA CON PATADA
← 2s, → + patada (salta magia)

VUELO
→ + 3 botones de patada

GRAND SHAVE ROLL



← 2s, → ← → + golpe. Dejá présionado el botón de golpe y soltalo para atacar

COMBOS

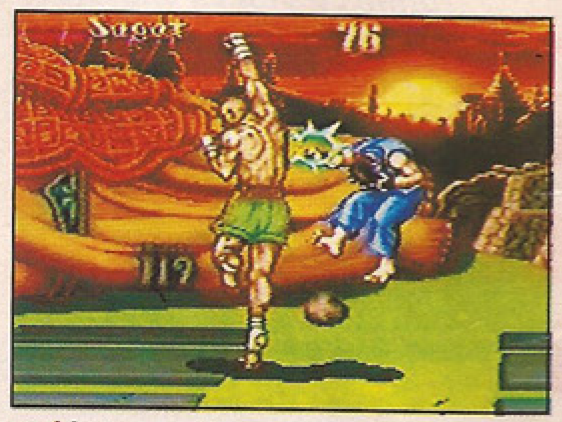
1) Saltá con SF, da un cabezazo y terminá con la bolita (pega tres veces)
2) Saltá con SF y caé con el choque (pega dos veces, pero es muy rápido)

SAGAT
(Tailandia)



TIGER KNEE
↓ ↘ → ↗ + patada
MAGIA EN LO ALTO
↓ ↘ → + golpe
MAGIA ABAJO
↓ ↘ → + patada
ARROJAR ENEMIGO
De cerca, → + SF
ZANCADILLA
↓ + CF

TIGER UPPERCUT



→ ↓ ↘ + golpe

PATADA EN LA CARA
↑ + cf
VOLADORA CON GOLPE
Andá hacia arriba y apretá SF

MULTI-HIT UPPERCUT
Acertá hasta cinco veces:
→ ↓ ↘ + golpe

TIGER GENOCIDE



→ ↓ ↘ → ↓ ↘ + golpe

COMBOS

1) Andá hacia arriba con CF, da un cf y reventá con un Uppercut con SF (pega tres veces)
2) Andá hacia arriba con CF, mandá una zancadilla y terminá con un rodillazo (acierta tres veces)



VEGA

(España)

CLAW ROLL
← 2s, → + golpe

WALL LEAP
↓ 2s, ↑ + patada. En el aire, pegado al adversario, apretá Direccional con golpe

ARROJAR
De cerca, → + SM o SF

ZANCADILLA
↓ + CF

CLAW DIVE
↓ 2s, ↑ + patada. Completá con un puñetazo todavía en el aire, a media distancia del enemigo.

FLICK
En la Champion, ← ←. En la Turbo, apretá los tres botones de golpe juntos (él girará dos veces)

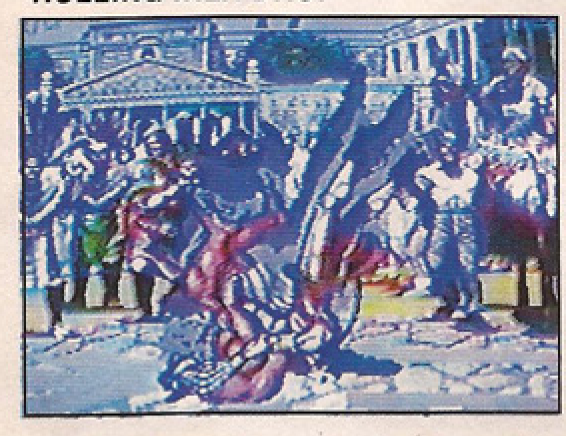
VOLADA CON GARRA (ARRIBA)
↓ 2s, ↑ + sf

VOLADA CON GARRA (ABAJO)
↓2s, ↑ + SF

BACK FLIP (UN SOLO GIRO)
Dos patadas al mismo tiempo

BACK FLIP KICK
↙ 2s, → + patada

ROLLING INZA DROP



↙ 2s, ↘ ↙ ↗ + patada; → + golpe (cerca del adversario.

COMBOS

1) Andá hacia arriba con SF o CF, aterrizá y da un sf y acabá con una zancadilla con CF (acierta tres veces)

2) De cerca, colocá hacia atrás, da un sf y comenzá a hacer un Claw Roll; completá el movimiento y da un golpe (acierta hasta cinco veces)

BALROG

(Estados Unidos)

DIRECTO
← 2s, → + golpe

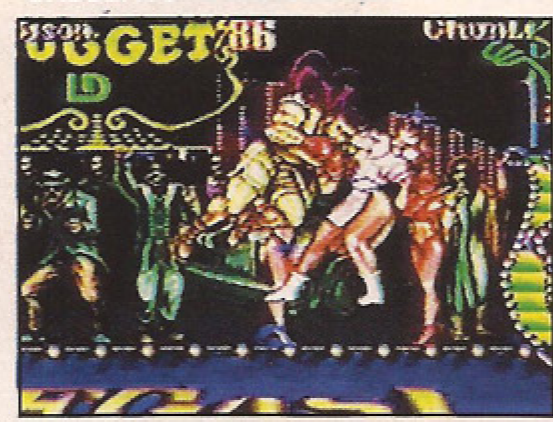
GANCHO
← 2s, → + patada

TURN PUNCH
Apretá tres golpes o patadas y soltalos al mismo tiempo.

CABEZAZO
De cerca, → + SF

FIST SWEEP
↓ + CF

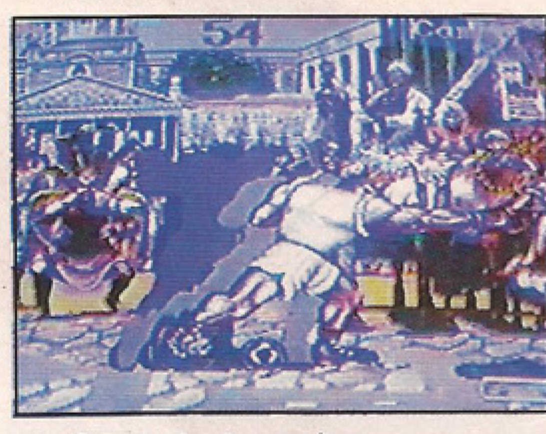
CABEZAZO HACIA ARRIBA



↓ 2s, ↑ + golpe

DASH LOW PUNCH
← 2s, ↘ + golpe

SUPER DASHING UPPERCUT



← 2s, → ← → + golpe

COMBOS

1) Cargá hacia atrás y saltá con SF, agachate y da dos sf, mandá un directo y acabá con SF (pega hasta cinco veces)

2) Saltá con SF, agachate, da un sf y acabá con CF agachado (acierta tres veces)

M. BISON

(Tailandia)

TORPEDO DE FUEGO
← 2S, → + golpe

PISOTON EN LA CABEZA
↓ 2s, ↑ + patada

TIJERA
← 2s, → + patada

ZANCADILLA
↓ + CF

LANZAR ENEMIGO
De cerca, → + SM o SF

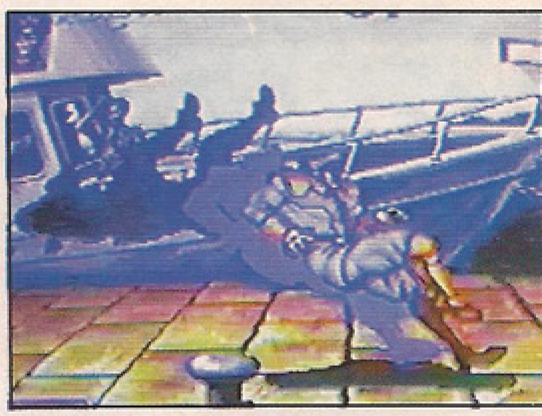
DEVIL REVERSE PUNCH



↓ 2s, ↑ golpe

RODILLAZO
De cerca, → + cf

KNEE PRESS NIGHTMARE



← 2s, → ← → + patada

COMBOS

1) Saltá y cargá hacia atrás; antes de aterrizar, da un SF, agachate y mandá un sf, terminá con un torpedo (acierta tres veces)

2) Andá hacia arriba con SF, da un SM agachado y terminá con → + CF (acierta tres veces)



(Jamaica)

CODAZO
↓ + SF
RODILLAZO
cf cerca del adversario
ZANCADILLA
↓ + CF
PATADA CONTRA VOLADORAS
→ + CF
GANCHO EN EL AIRE
Saltá y apretá SM
HYPER FIST
↓ 2s, ↑ + golpe varias veces
MAGIA
← 2s, → + golpe
ARROJAR CON LAS MANOS
Cerca del enemigo,
apretá → + SM o SF
ARROJAR CON LOS PIES
Cerca del enemigo,
apretá → + CM o CF

DOUBLE DREAD KICK



← 2s, → + patada

JACK KNIFE MAXIMUM
Defendete de voladoras:
↓ 2s, ↑ + patada

CARNIVAL HOOK-KICK



bestial: ← 2s, → ← → + patada

COMBOS

1) Saltá, da un SF en la cabeza, atacá con SM y terminá con magia (acierta tres veces)
2) Andá hacia arriba con SF y cargá (←), da un SM y comenzá a ejecutar un Dread Kick; completá el Dread Kick y apretá CF (pega hasta cuatro veces)



(Hong Kong)

DOS MANOS EN LA PIERNA
↓ + SF (deja tonto)
RODILLAZO
A media distancia, apretá → + CF
ZANCADILLA ↓ + CM
GANCHO
→ + SF a media distancia
GOLPE DEFENSIVO
Parado, apretá SF
(para contener ataques)
ARROJAR POR EL CABELLO
De cerca, apretá → + CM o CF
ARROJAR CON LAS MANOS
De cerca, apretá → + SM o SF
REKKA KEN
↓ ↘ → + golpe
(repetí el comando hasta tres veces)

RISING DRAGON KICK



← ↓ ↙ + patada (quema al enemigo)

BEATING FLASH KICK
Acertá en el aire: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + patada

GRAND BLAZING FLAME PUNCH



Lindo combo: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + golpe

COMBOS

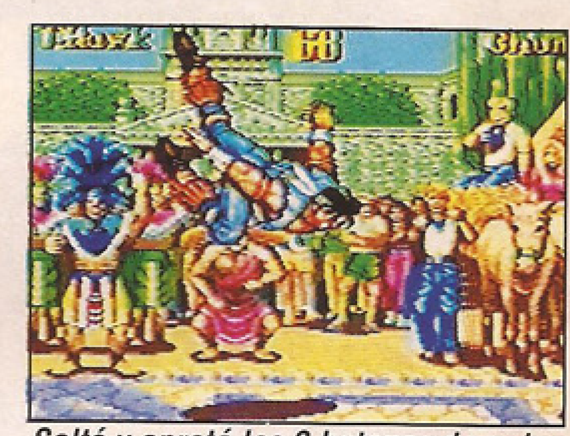
1) Andá hacia arriba con SF, da un SM y comenzá el Rekka Ken; concluí el Rekka Ken y da un SF; en seguida, detoná otros dos Rekka Ken (acierta hasta cinco veces)
2) Andá hacia arriba con SF y colocá ←, da un SM y hacé un Rising Dragon con CF (pega hasta cuatro veces)



(Méjico)

ZAMBULLIDA
Saltá y apretá ↓ + SF
RODILLAZO
Saltá y apretá ↓ + SM
ESTRANGULAR
Apretá SF cerca del adversario
CODAZO EN LA CARA
Apretá CF cerca del enemigo
ARROJAR LEJOS
Apretá SM cerca del adversario
BRAZOS ABIERTOS
↓ + SM
THUNDERSTRIKE
→ ↓ ↘ + golpe
STORM HAMMER
Da una vuelta completa en el Direccional y apretá golpe

THE HAWK



Saltá y apretá los 3 botones de golpe

DOUBLE TYPHOON



2 vueltas con el direccional + golpe

COMBOS

1) Saltá y apretá ↓ + SF (en las espaldas del enemigo), da un SM y terminá con un Thunderstrike (acierta hasta cuatro veces)
2) Saltá accionando SF, arrasá con ↓ + sf, da un CM y terminá con un Thunderstrike con SF (pega hasta cinco veces)

En la Super SF 2 Turbo, el THE HAWK, también conocido como Condor Dive, tiene el mismo comando, pero no puede ser usado en Combos.


FIGHT!

THE FLINTSTONES - THE TREASURE OF SIERRA MADROCK / Taito			
Aventura	1 ó 2 jugadores		
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

No sólo la gente de más de 30 años es fan de esta familia de la Edad de Piedra. La muchachada también los conoce. Taito sabe eso y ya lanzó dos nuevos juegos. El primero fue "The Surprise at the Dinosaurs Peak!", para Nintendo. Ahora aparece esta divertida aventura para SNES. El juego es lindo y tiene gráficos bien animados. En el comienzo se escucha aquella música tradicional de la presentación de los dibujos animados. No es un juego para romperse la cabeza. Pero te da un rato de diversión.



LOS BUFALOS DE AGUA

Cuando Fred y Barney usan sombreros con cuernos de búfalo... cuidate. Algo va a ocurrir en el club donde el fortachón y el enanito se divierten semanalmente. Esta vez el jefe del club anuncia que se jubilará y nombrará un sucesor. El dúo se siente muy contento: para ser el nuevo líder, basta encontrar un tesoro en la misteriosa Sierra Madrock. Pero no será nada fácil... Vamos a observar unos momentos esta empresa para ver qué pasa.

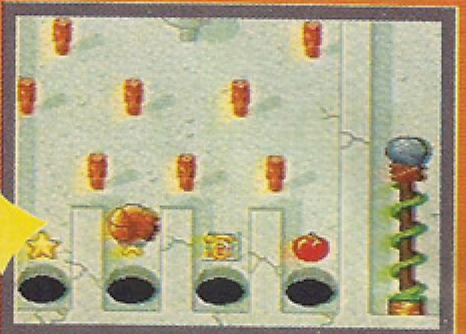
JUGANDO SOLO O CON UN AMIGO, LAS ETAPAS SE ALTERNAN CON FRED O BARNEY. ES DECIR: UNA VEZ CADA UNO, ¿OK?



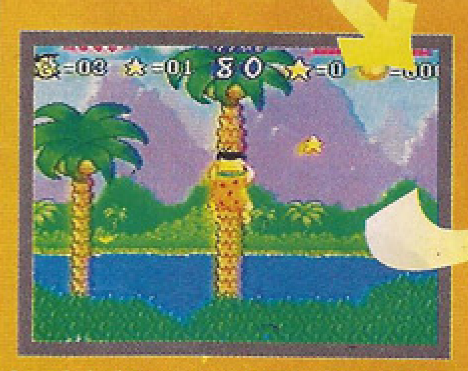
Este mapa indica el camino. ¿Cómo? jugás con una especie de dado. El número indica cuántas casillas debés moverte.



Fred se movió 2 casillas y debe enfrentar un gorila ¡Dale duro con el garrote!



¿Qué tal un pinball?. Acá empezás un partido con derecho a tres pelotitas. Este juego está en el Park.



La piolada en este juego es acumular ítems. Agarrá las estrellas, subí al cocotero y escapá de los toros.



Ahora le toca a Barney. Reventá los barriles con el garrote. Hay ítems adentro.



¡Fuiste, Barney!: tuvo una pelea con Bety y vuelta hacia atrás. !Bancátela!



Al final de la fase aparece un bingo. Cada fila llena vale una vida. (1 UP)



Mala suerte para Fred. Wilma está detrás de él y lo lleva de vuelta al punto de partida.



El enano de nuevo. Subite al armadillo-pelota para ver lo que hay en la casa de ahí arriba.

STADIUM - Gana quien completa tres vueltas bien rápido. Saltá por encima de los trechos con barro.

COMANDOS		
	X	Acciona mapa
	B	Salta
	A o Y	Da garrotazos
	L o R apretado + direccional	Corre

LUGARES PARA VISITAR



CAFE - Abastecete de sánguches y jugos

STADIUM - Una carrera en 3D. El vencedor gana Power.





HEART - Fase de bonus.

PARK - según la letra aparece un juego diferente.



Ilustración Electrónica Tadeu C. Pereira/ACAO GAMES



Casi dos años después de presentar el primer Sonic Blastman, Taito presenta la segunda versión. Si lo viste en el número 10 de ACTION GAMES, ya sabés más o menos de qué se trata. Muchas peleas, con derecho a personajes fuertes, acción y magias. La dinámica es parecida a la de Final Fight y Streets of Rage.

MUCHA ACCION

La segunda versión está muy copada, a pesar de la exageración en el número de enemigos. Los escenarios están más lindos y las magias son alucinantes. Una excelente opción para los que se copan con games de lucha llenos de acción y jefes re-difíciles.

Sonic Blastman es un superhéroe grandulón "inspirado" en las historietas de Marvel. En esta versión tiene dos nuevos compañeros: el brutote Choyear y la bella Sonia. El repertorio de golpes del trío es bien variado. ¡Llamalo a ese amigo tuyo que es un campeón con el joystick y detoná el game! SB 2 es mucho más divertido con dos jugadores.

GOLPES COPADOS

Fijate las locuras que puede hacer cada personaje.

SONIC BLASTMAN

CARRERITA - →, →
HOMBRAZO - →,→+Y
CASCAZO - Agarrá y apretá X
ARROJAR - → + Y
GANCHO - →, →+X



SECUENCIA DE GOLPES - Y varias veces seguidas.

SONIA

CARRERITA - →, →
TORNILLO DE FUEGO - →, → + X
ARROJAR - → + Y
GIRATORIA - → + X
PATADA DE FUEGO - →, →+ Y



SECUENCIA DE PATADAS - Apretá Y varias veces.

CAPTAIN CHOYEAR

CARRERITA - →, →
GOLPE DE ENERGIA - →, → + Y
AGARRADA - → + Y
ENTERRAR EN EL SUELO - → + X



SALTO CON RAYOS DE ENERGIA - →, → + X

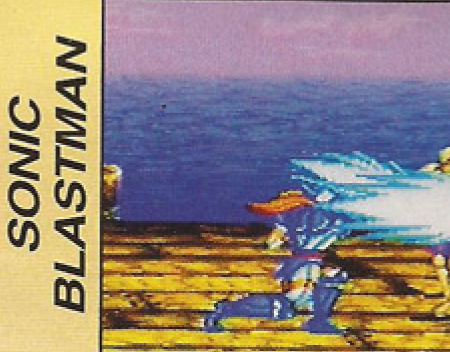
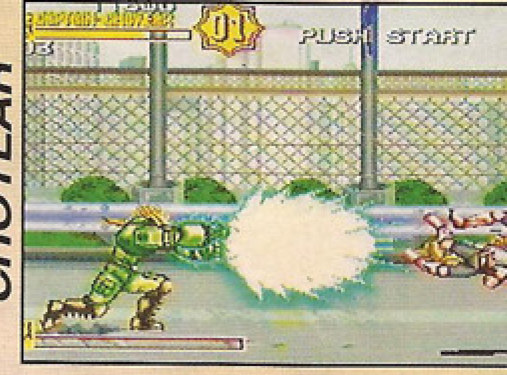
MAGIAS

Cada personaje tiene dos magias, una débil y otra fuerte. Las mismas son devastadoras. Pero no te pensés que es una fiesta. Tenés solamente cinco puntos de magia en cada vida (se puede aumentar este número juntando ítems de magia, pero los mismos aparecen muy de vez en cuando). Entonces, el tema es apelar a la magia solamente en los momentos críticos. Economizá. Al final, la magia débil gasta un punto de magia y la fuerte, dos.

LOS BOTONES L O R ACTIVAN LA MAGIA. APRETA UN BOTON DE ATAQUE PARA ACCIONARLA.



Fijate en este marcador cuántas magias tenés.

	L o R + ATAQUE 1 (MAGIA DEBIL)	L o R + ATAQUE 2 (MAGIA FUERTE)
SONIC BLASTMAN		
SONIA		
CAPTAIN CHOYEAR		

¡ATENCION!

El joystick es configurable. Todos los golpes en esta versión fueron hechos con la configuración para abajo.



Y	Ataque 1 (débil)
X	Ataque 2 (fuerte)
B	Salto
A	Esquivar

Cuando las cosas se ponen feas, apretá el botón A (Rolling) para esquivar los ataques de los enemigos. Para rodar lejos, apretá → + A.

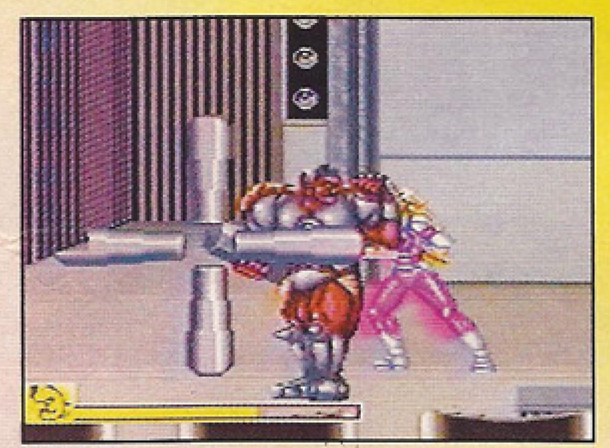


SONIC BLASTMAN 2/Taito
Lucha — 1 ó 2 jugadores
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

¡100.000 PUNTOS VALEN UNA VIDA EXTRA!

TODOS LOS JEFES

FASE 1



Está atento a la viga que esgrime este tipo. Tratá de acertarle en los intervalos. Si no, escapá de sus ataques y ...¡magia con él!

FASE 2



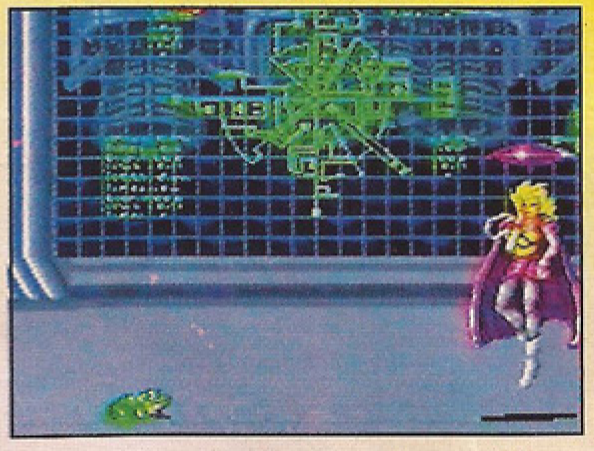
Tratá de agarrar y tirar este maldito bien lejos. El chabón es enorme. Si las cosas se ponen difíciles, usá magia, ¿OK?

FASE 3



El monstruote verde corre hacia vos para atravesarte. Tenés que ser más astuto que él y mandartele encima primero.

FASE 4



Esta mujer misteriosa transforma al tipo en sapo. ¡UAU!



Un dragón enorme llega con el anfibio entre los dientes y comienza a atacar. Librate de él con voladoras.



Después que derrotás al dragón, la mujer vuelve y tratará de cortarte con un cuchillo. Acertale de costado.

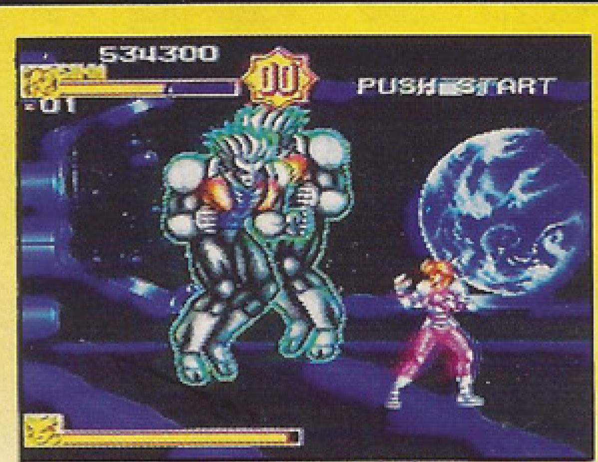
FASE 5



El ciudadano no es el Multi-Hombre pero se multiplica adelante tuyo. Da volteretas para esquivarlo y agarralo por la espalda.



Enseguida aparece un chaboncito amarillo. Da voladoras cuando se te viene encima. Si consigue acercarse a vos, llenalo de puñetazos.



Este enorme tipo de metal piensa que es el Señor del Universo. Reservate una buena cantidad de magias para acabar con él.

ZOOL/Gametek

Acción	8 Mega	1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

ZOOL

Zool es un game que existe desde hace años para Amiga, pero ahora salió para Mega Drive y Super NES. Tiene por momentos, mucha acción interesante, por ejemplo, pero, te da la impresión de haber jugado antes este cartucho. El esquema de división de fases (siempre en cuatro partes, con un jefe al final) ya está muy usado en el Aero the Acrobat, y los escenarios con discos, notas musicales y amplificadores son bien conocidos por los fans de Wayne's World. Pero si no te importa la originalidad, vale la pena conseguir el cartucho.

COMANDOS		
B - Salta	Y - Tira	Y y después L - Giro en el aire
Correr con R apretado - Para hacer pirueta en la pared		

PERDIDO EN UN PLANETA EXTRAÑO

Zool es un ninja de la Novena Dimensión que perdió su nave en un planeta extraño. Nuestro héroe perdió todo, excepto una computadora portátil con la que se comunica con sus comandantes en la Novena Dimensión. Ellos le dijeron que el maligno Krool y su asistente, Mental Block, dominan ese mundo y otros cinco más. Zool deberá liberar estos lugares antes de ser rescatado. El ninja enfrentará varios objetos comunes que fueron transformados en monstruos por Krool.

ITEMS

Buscalos en el camino para tener fuerza para completar tu misión.

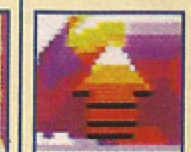

Más tiempo para completar la fase.


Energía


Una vida extra


Ninja doble


Invencibilidad


Para dar saltos altos

VIAJE POR EL MUNDO DE LOS OBJETOS VIVOS

MUNDO DULCE

Zool está preso en un mundo que está hecho enteramente de dulces. Escurrite por la cobertura de la torta y destruí muchos caramelos y dulces enemigos para ganar puntos.

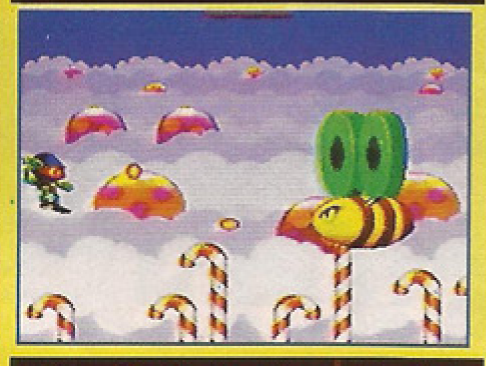

Al saltar, cuidado con estos caramelos puntiagudos en los descensos y con las puntas del piso.


En este río de chocolate, vos avanzás más despacio. Subí a los troncos para conseguir un viajecito.


Buscá pasajes secretos en las paredes. Acá, quebrá los bloques de la izquierda para conseguir un reloj.


Destruí a las abejas para ganar puntos y seguí la dirección de la flecha de la izquierda para encontrar la salida.

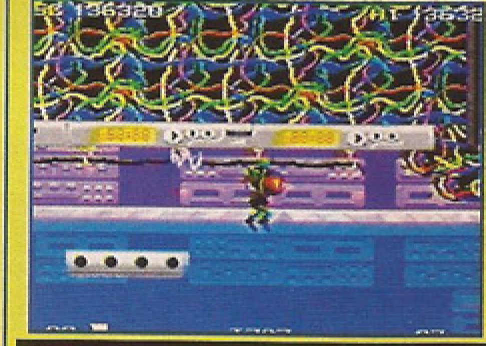

Para marcar la pantalla tenés que tirarle a esta placa hasta que comience a titilar.

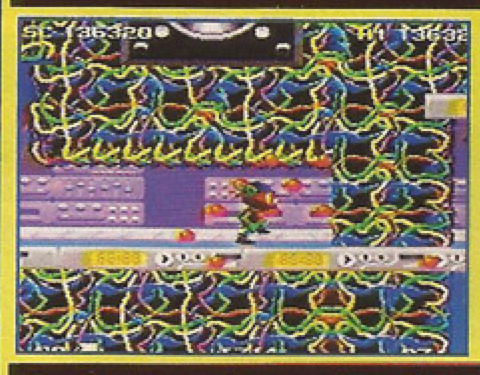

Jefe - Tirale de lejos a la abeja gigante hasta que se le caigan las alas. Cuidado con las bombas.

MUNDO MUSICAL

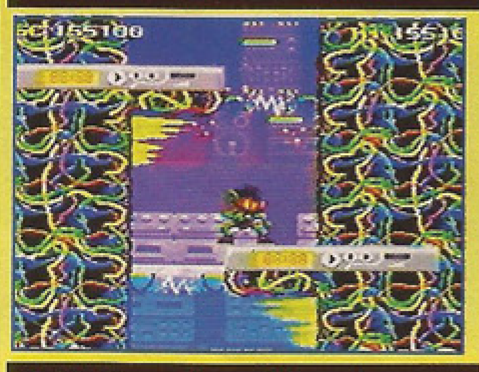
En el mundo del sonido, Zool debe enfrentar decenas de instrumentos musicales enemigos, como violines y tambores a prueba de balas.


Conseguí un viaje trepándote a las notas musicales para subir y agarrar muchos ítems.


Colgado en este cable eléctrico, tené cuidado y sé rápido: te puede dar corriente.

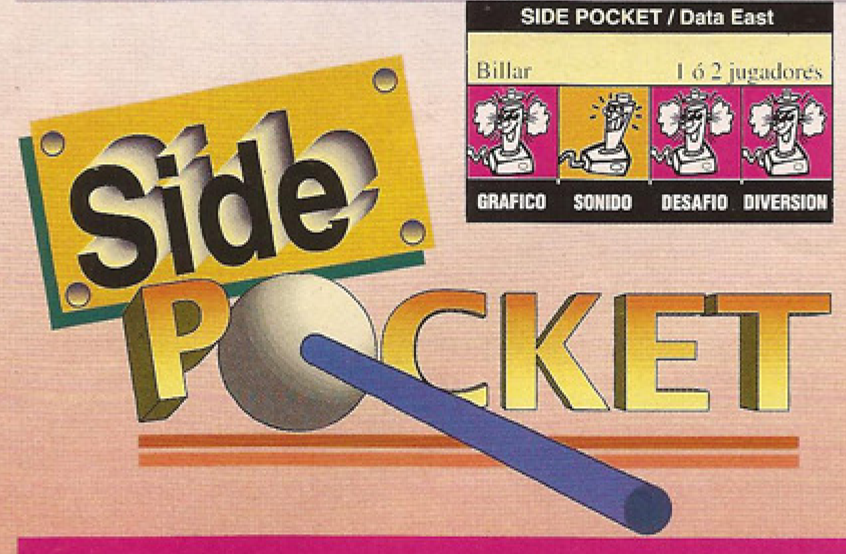

Hay muchos pasajes secretos en la fase. Sólo conseguirás quebrar las paredes pegando los tiros al lado de ellas.


Al lado de la flecha de orientación fijate cuantos ítems te faltan recoger todavía para ser liberado.


Cuidado con los cables y los rayos que están para destruirte cuando desciendas.


Tenés que tirarle mucho a estos tambores para destruirlos. Mientras tanto, ellos se están acercando...

BILLAR



ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

SIDE POCKET / Data East

Billar — 1 ó 2 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

COMANDOS

A - Desarma jugada
B - Acciona trayectoria de la bola/dar tacazo
Direccional, L o R - Ajustar trayectoria
Y - Ver número o color de las bolas

El billar es un juego lleno de astucia, ¿no te parece? Y lleno de elegancia también. ¿Te gustaría instalar una sala de billar en tu casa? Basta probar Side Pocket, una excelente presentación de la softhouse Data East. Simula con bastante realismo el clima de bolas y troneras. Demoró para salir para SNES, pero se ve igualito a la maravillosa versión para Mega.



Para dar un tacazo certero, atención a la trayectoria imaginaria.

CUATRO MODOS DE JUGAR

En este modo, vos jugás solito y tenés que alcanzar 3.000 puntos para cambiar de etapa.



Tratá de meter la bola de una vez en la tronera con la estrella y ganá 2.000 puntos.

Tiene el mismo esquema del "1p pocket game", pero dos jugadores hacen sus jugadas alternadamente.



Para definir quién comienza, fijate cuál de los dos competidores consigue dar el tacazo más fuerte.

También son dos jugadores. Meté las nueve bolas en el orden numérico.



Definí si la disputa va a ser la mejor de tres, siete o quince partidos.

Es casi imposible. Tenés que meter todas las bolas de la mesa al mismo tiempo veinte veces; esto para conseguir formar la cara de una mina infartante. ¡Un desafío alucinante!



En algunas mesas, hay tacos esparcidos. No se puede quebrar ninguno, ¿OK?



SUPER SENGA

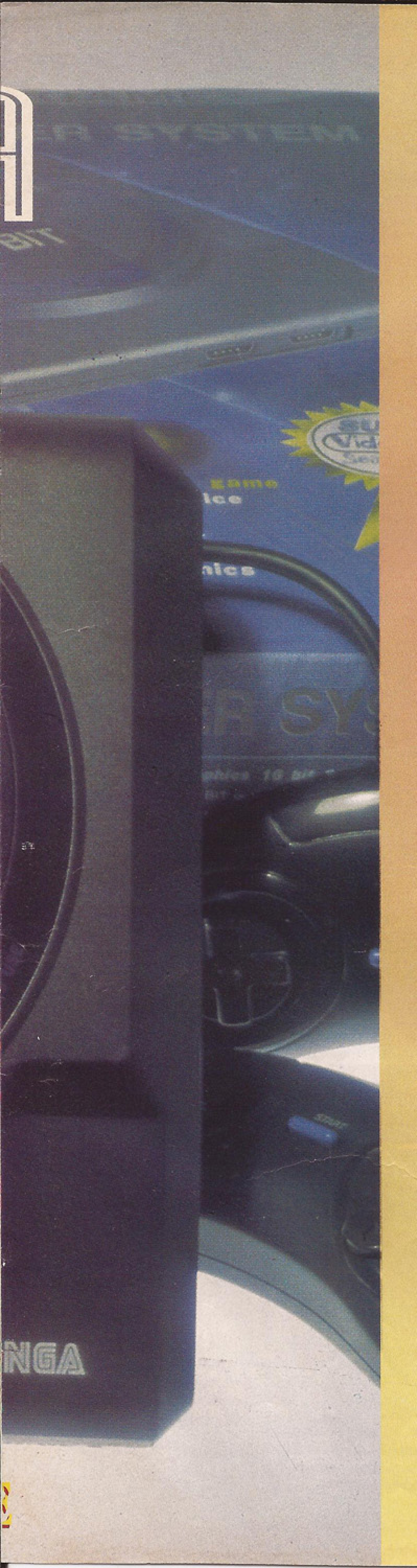
SUPER SENGA

LA NUEVA TENDENCIA EN 16 BIT

CONTENIDO:

1- CONSOLA 16BIT
2- JOYSTICKS DE 6 FUNCIONES (ABC-XYZ)
1- TRANSFORMADOR 220V.
1- SWICHT BOX
1- CABLE RF
1- CABLE AUDIO-VIDEO
1- MANUAL

CONECTABLE A CD-ROM TOTALMENTE COMPATIBL



DISTRIBUIDORES

CASA MUNDO	AZCUÉNAGA 226	CAP. FED.
THE BEST GAME	SAN LUIS 1052	ROSARIO
OLI-NAY	AYACUCHO 539	CAP. FED.
WORLD GAME	SANTA ROSA 130	CORDOBA
DISTRIGUINDI	JUNIN 273	TUCUMAN
RGB	DIAG. 74 Nº1412	LA PLATA
CASA PELUSA	SANTA ROSA 54	CORDOBA
SHOPPING GAME	AV. RIVADAVIA 2988	CAP. FED.
	AV. SAENZ 935	CAP. FED.
THE BEST BROS	SAN MARTIN 816	
	GAL. VICTORIO MALL LOC.3	ROSARIO
INTER HOGAR	RIVADAVIA 14048 LOC.2	RAMOS MEJIA
	ARIETA 3199 ESQ. PERU	SAN JUSTO
	AV. LIBERTADOR 465	MERLO
MULTIVENTAS	GAL. LAPRIDA LOC.61	SAN JUAN
AYELEN	ALEM 980 GAL. FLORIDA LOC.3	JUJUY
FREEPORT AUDIO	RIVADAVIA 18252 LOC.6	MORON
ECLIPSE	SAN JUAN 2702	CAP. FED.
TULLOYL	PEAT. DRAGO LOC.17	BAHIA BLANCA
GALAXY	AV. MOSCONI 3478	CAP. FED.

DEPORTE/ACCION

MEGA MAN SOCCER



Ilustración Electrónica Taller C Pereira ACTION GAMES

No es novedad que la Copa del Mundo invadió el mundo de los games. Y Capcom entró en el baile presentando Mega Man's Soccer. Una innovación que va a atraer a los hinchas del Héroe Robot, pero que puede frustrar a los que se copan con un buen game de deportes. Mega Man's Soccer no es un cartucho de fútbol. ¿Entendido, fiera? Además de eso, el desafío es elemental, basta entrenarse en los comandos y ...jugar. Los gráficos son simples y el sonido se puede oír. ACTION GAMES te informa. Hacé la prueba y formate tu propia opinión de este game. Preparate para patadas metálicas y mandá pelotazos extraños al arco.

Dr. Wily, de nuevo

El público estaba muy animado y el estadio, repleto: era el partido final de un campeonato de fútbol. De repente, caen bolas de fuego y humo en el campo. Cuando desaparece la humareda, la multitud ve que hay robots en lugar de jugadores. El Dr. Light, que también estaba disfrutando del encuentro, descifra el enigma. Es una obra del Dr. Wily. ¡Y muy buena! ¡Esta vez el malvado científico decidió dominar el mundo a través de este deporte tan popular! Y como no podía dejar de ser, Mega Man decidió jugar un partidito. ¡Ahí empieza la acción!

Entrando en el Campo

Para realizar este partido, orientate con el mapa de la posición de los jugadores, que está en la parte superior de la pantalla. Uno de los equipos tiene marca azul y el otro roja. En cuanto estés jugando, observá quién tiene la marca blanca en el mapita, que indica la posesión de la pelota. Usando el Select, accioná el mapita para ver cómo están ubicados los equipos. Y no hay más que meter la pelota en el arco.

Pelotas Increíbles

En este game, los enemigos no pueden usar esas armas increíbles que siempre acaban ayudando a nuestro héroe a salir del bolonqui. Pero como ningún villano se queda atrás, cada uno de ellos tiene una pelota diferente. Ice Man tiene pelota de hielo; Fire Man, pelota de fuego; Cut Man tiene la tijera que desarma al jugador. Y todo así de alucinante.



Probá el efecto de la pelota de Ice Man.

COMANDOS

CON POSESION DE LA PELOTA	
Y	Dar pases
Y + Direccional	Cambiar la dirección del pase
B	Patear / Hacer pases largos
B + Direccional	Cambiar la dirección de la patada
A en la zona de defensa	Desarma la jugada adversaria
A en la zona de ataque	Patear a larga distancia
A en la marca de penales	Mandar la pelota hacia arriba
R + B presionado	Ataque especial (cambia el formato de la pelota). El oponente no puede aproximarse a la pelota por algunos instantes / Hace que la pelota vaya directo al arco
SIN POSESION DE LA PELOTA	
Y	Hacer gambetas / cabezazos
B	Ejecuta un movimiento diferente según la posición que la pelota ocupa en el campo
A	Hombrazo / Robar pelota

OPTIONS

Tiempo: Partidos de 1 a 10 minutos
Controles: Manual - control pleno del arquero / Auto - control parcial del arquero



También hay festejo cuando se produce un gol.

El arquero también puede usar magia. Si no hay nadie en el camino, la misma va de arco a arco.

Si se produce un empate, la decisión será por penales en el modo Exhibition.

MODOS DE JUEGO

EXHIBITION

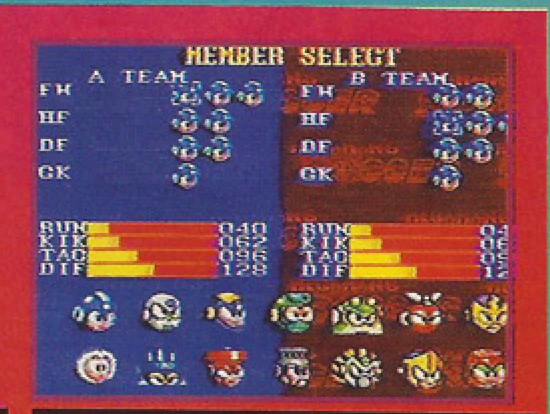
Podés elegir los robots que van a formar tu team. Jugá solo o en pareja contra la computadora; o bien disfrutá de un demo: computadora vs. computadora.



El marcador inferior indica la estrategia del partido. Elegí entre 3-2-2, 3-1-3 o sweeper.



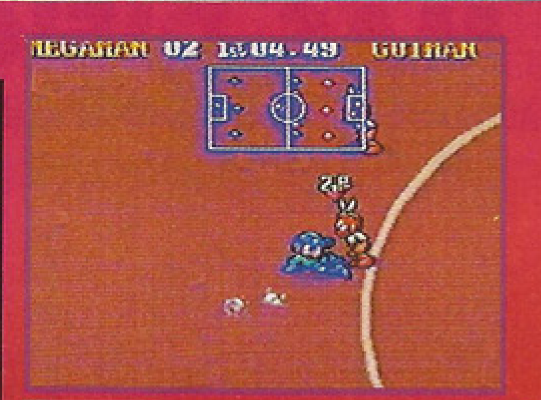
En esta pantalla vos elegís el campo. O mejor, a quién le pertenece.



Las barras indican las habilidades de los jugadores. Armate un equipo diez puntos.

CAPCOM CUP

Jugá contra un amigo o, de a dos, contra la computadora. Lo genial de este modo es que si vos le quitás la pelota a un jugador adversario, él pasa a tu reserva. Y vos podés colocarlo en el campo cuando quieras.



En este fútbol no hay héroes ni villanos. Todo el mundo es un crack. Fijate en este robo de pelota.



Cabezazo rebueno para desarmar la jugada adversaria.



La magia de Cut Man desarma (literalmente) al arquero. No queda nada ni para contar el cuento.

TOURNAMENT

Disputa igual al modo Capcom Cup. Pero vos podés controlar uno de los robots del team adversario.



Jugás con un amigo contra el Needle Man. ¿Qué pasará cuando patee la redonda?



La magia de Needle Man puede paralizar al adversario por algunos momentos.



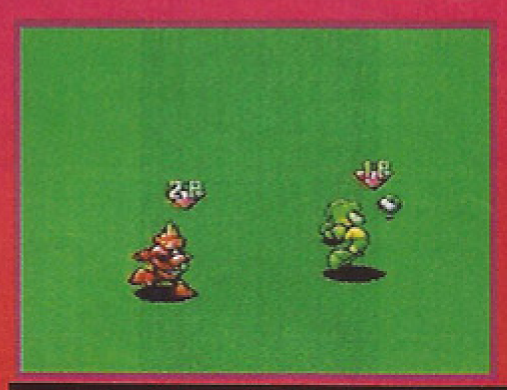
Orientate por el marcador, encima de las cabezas, para saber quién es el jugador uno y quién el dos.

LEAGUE

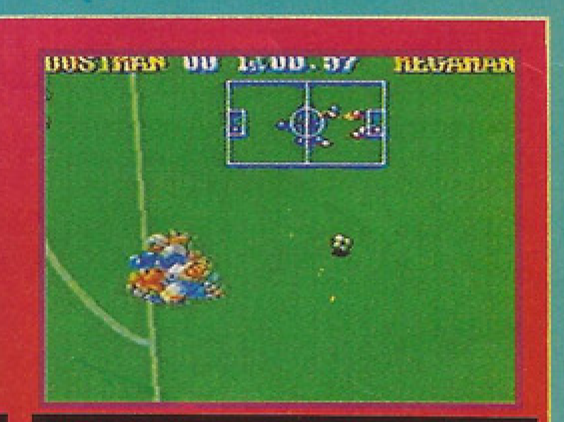
Disputás una temporada de juegos. Podés jugar solo o en pareja contra la computadora. Aprovechá las superpatadas de los robots enemigos y mejorá tu team.



¡Qué defensa linda...!



¡...matando en el pecho!



Fijate en la patada de Dust Man. ¡Es una basura!

MEGA MAN SOCCER DA PASSWORDS AL FINAL DEL MODO CAPCOM CUP



FLASHBACK

Conrad es un investigador. Inventó anteojos capaces de identificar la densidad molecular de las personas para distinguir humanos de alienígenas. Como teme ser capturado por fuerzas del mal, Conrad almacena su memoria en un holocubo. Enseguida, es secuestrado por personas malvadas que planean usar su invento para dominar la galaxia. Y lo peor: los tipos destruyen tu máquina que permite la lectura del holocubo. Lindo lío, ¿no? Ahora tenés que encontrar el holocubo, recuperar tu memoria y aniquilar a los alienígenas.

UN CLASICO DE AMIGA

Un game que nació en Amiga y se popularizó en Mega. Flashback - The Quest of Identity, esta versión para SNES, demoró más para salir. Y vino con 8 Mega, contra los 12 del cartucho de Mega Drive. No es por otro motivo que el sonido y los movimientos del personaje están mucho más copados en Mega. El cartucho de SNES es un poco lenteja, además de haber perdido algunos detalles gráficos.

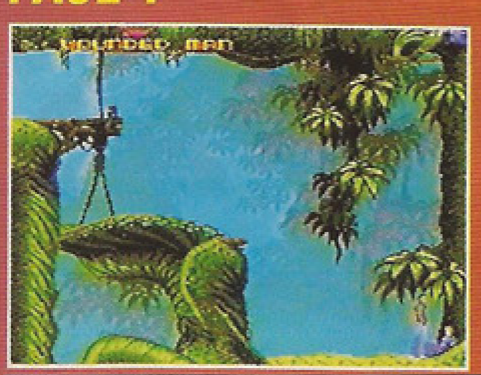
Pero estos pequeños defectos no consiguen echar a perder Flashback. Sigue siendo una aventura linda y compleja, idolatrada por los gamemaníacos más exigentes.

SUPER NES

LOS MOMENTOS MAS DIFICILES

TE AYUDAMOS CON ALGUNOS DETALLES COMPLICADOS DE CADA FASE, CON LOS PASSWORDS (ENTRE PARENTESIS)

FASE 1

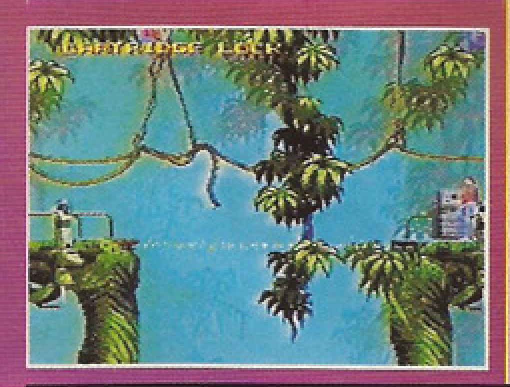


Hombre herido. Para rescatarlo, tenés que encontrar el transportador y entregárselo.

Para seguir viaje, tendrás que conseguir el cartucho (Cartridge).



En este generador, vos cargás el cartucho (del puente) y tu propia energía.



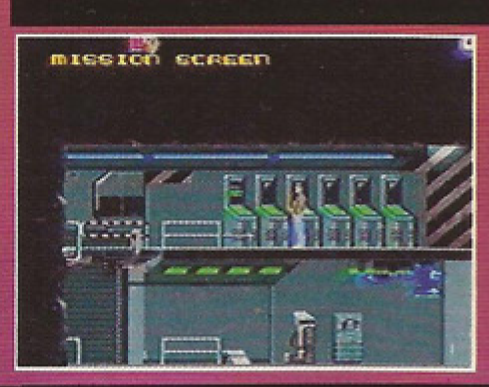
Colocá el cartucho cargado en esta máquina para crear un puente de energía y atravesar el abismo.

FASE 2 (JWLYX)



Acabá con los guardias. Ian te ayudará a recuperar la memoria. Vos ganarás los anteojos para distinguir a los humanos de los alienígenas.

Necesitás conseguir un pasaje hacia la Tierra. Pero no tenés suficiente dinero.
La solución es participar de un programa de TV, el Cyber Tower Show. Andá de Asia a América para encontrar a Jack. Enseguida, viajá hasta Africa para conseguir una licencia de trabajo. Ya en Europa, finalmente descubrís una agencia de trabajo. Todo por dinero, ¿no te parece?



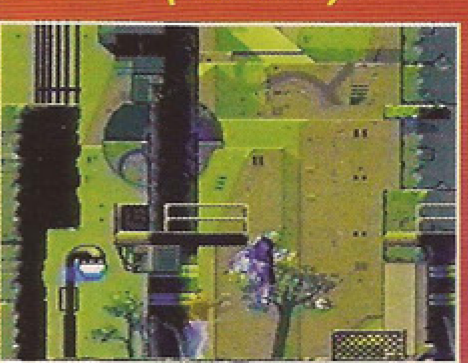
Estas son las computadoras que determinan tus tareas. Trabajá bien para pasar de fase.

FASE 3 (RSVP)

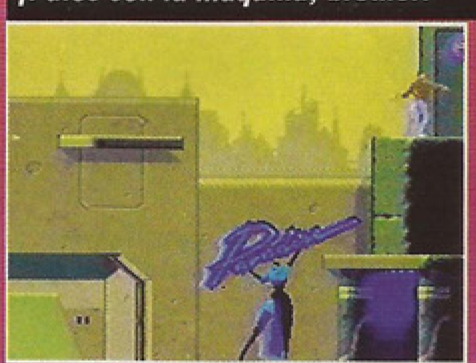


Show de TV. Subí hasta el tope de la pantalla. Después, destruí a los chabones que aparezcan delante tuyo.

FASE 4 (DXCPT)

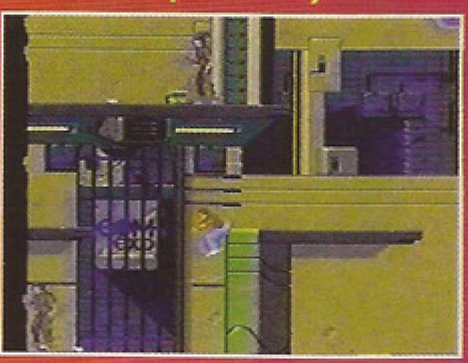


Es difícil acabar con estos fulanos. No se puede escapar de sus tiros. ¡Palos con la máquina, brother!



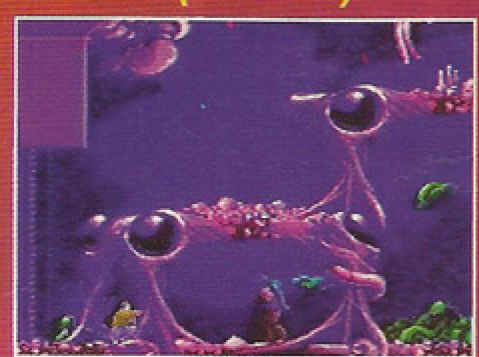
Aquí el tema no es tirar. El truco es romper el vidrio con un culatazo de tu propia arma.

FASE 5 (SLMN)

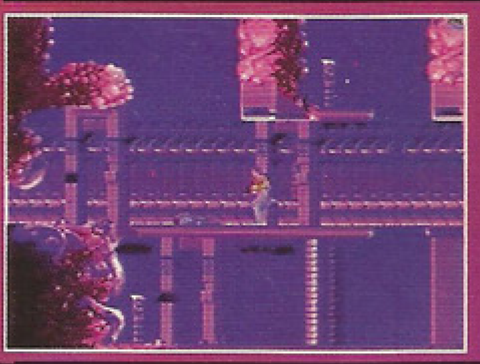


Eliminá al chaboncito de abajo, a la izquierda. Después, sólo tenés que colocar tus manos en el teleporter.

FASE 6 (ZTHRK)



Este hombre-goma es un ET maldito que te joroba la fase entera. No le des oportunidades. ¡Arriba con todo!



Este tipo es copado. Te proporciona la bomba que vas a usar para destruir ese planeta.

NBA JAM

Cuando estos supertrucos aparecieron en la redacción de ACTION GAMES, pensamos que se trataba de un chiste del Día de los Inocentes. ¿Quién podía creer que el presidente de los Estados Unidos, Bill Clinton, y su vice presidente, Al Gore, aparecieran en NBA JAM para jugar un partido de básquetbol? ¡Los propios integrantes de la softhouse Acclaim, que crearon el cartucho, también aparecen para hacer un partidito! ¡Y esta muchachada da un gran show! Si no nos creés, probá estos supertrucos, que valen tanto para Super NES como para Mega Drive. ¡Vas a jugar un partidazo y, además, te vas a reír mucho!

MEGA/SNES

LA CASA BLANCA EN LA CANCHA

Para cambiar hasta cuatro personajes en un juego (sustituyendo los jugadores normales de las parejas), elegí la opción Team Game. Para cambiar solamente un jugador, optá por el Head to Head. Después de la pantalla de presentación, elegí YES y entrá en la pantalla de registro de iniciales. Indicá las tres iniciales correspondientes al personaje que querés usar, pero no confirmes la tercera letra. Es aquí que las cosas cambian entre las dos consolas.

EN EL SNES

Sobre la tercera letra de la seña, apretá juntos L, R, Start y A o X (la última letra varía según el personaje).

Bill Clinton - ARK y X
Al Gore - NET y A
Mark Turmell - MJT y A
Rivett - RJR y X
Divita - SAL y X
Air Dog - AIR y X
Chow-Chow - CAR y X

EN EL MEGA

Sobre la tercera letra de la seña, apretá Star y el botón correspondiente al personaje.

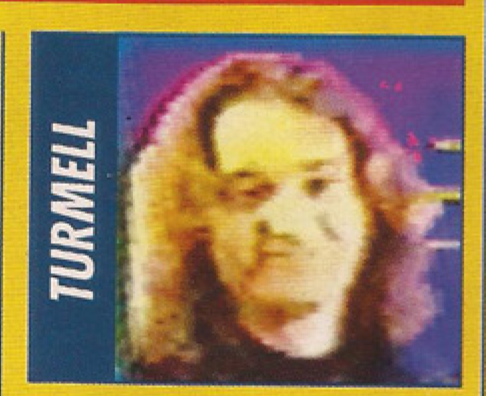
Bill Clinton - ARK y A
Al Gore - NET y B
Mark Turmell - MTJ y A
Rivett - RJR y B
Divita - SAL y C
Air Dog - AIR y A

ELEGI TU PERSONAJE

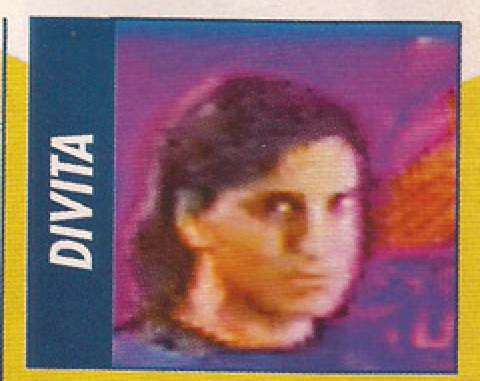
PODES OPTAR ENTRE CLINTON, GORE, TURMELL, RIVETT, DIVITA, AIR DOG Y CHOW-CHOW (ESTE SOLAMENTE EN EL SNES).

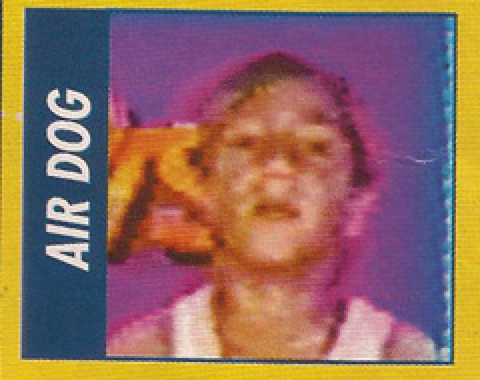


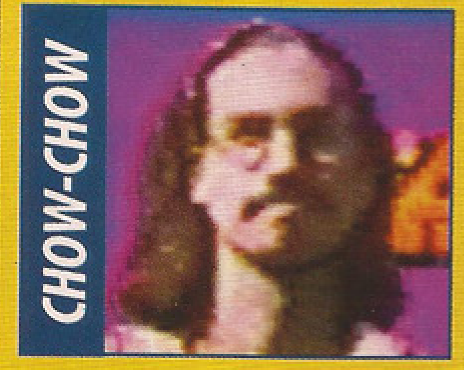














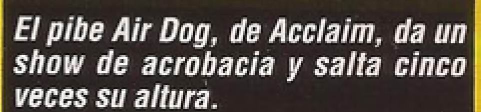
Usá un adaptador tipo Multi-Tap para jugar en cuatro personas. Ahí, podrás elegir los dos jugadores de cada team.

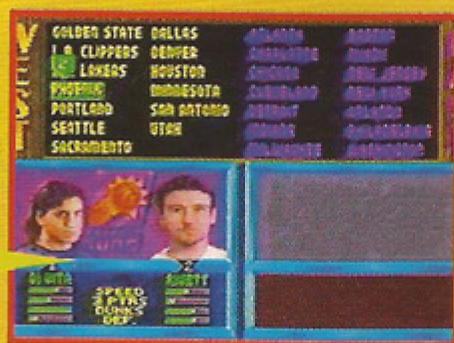


El pibe Air Dog, de Acclaim, da un show de acrobacia y salta cinco veces su altura.



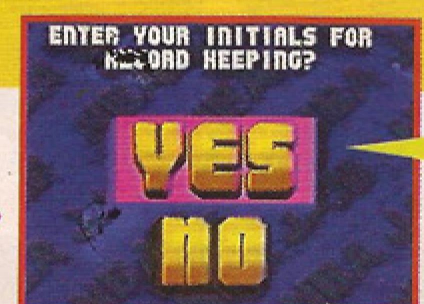
El presidente norteamericano y su vice se lucen mucho más en la cancha que en política internacional. Fijate en esta embocada de Clinton.





Cuando vos elegís un personaje, asume las habilidades del jugador que sustituye en la pareja elegida.





Esta es la pantalla en la que vos ponés YES para tener acceso al registro de iniciales.



Después de colocar las 2 primeras letras, apretá los botones para el truco.

Sumate al ranking de los masters



Participá del **PRIMER TORNEO** el día **17-12-94** y sumá puntos para ser el Nº1 del ranking. Además, con el primer torneo te podés ganar:



Categoría SNES	Categoría GENESIS
1º) Consola SNES	1º) Consola GENESIS
2º) Cartucho SNES	2º) Cartucho GENESIS

Además, entre los que participen se sortearán remeras de Mortal Kombat

Sumate a la tribu de

CLUB TAKU

Atención con total experiencia en juegos

Av. Cabildo 2280 - Local 89/90 - Tel.: 783-1742



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS/ Konami

Lucha · 4 Mega · 1 a 4 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

¡Volvió la muchachada de la pizza! Y esta vez los golpes llueven más que nunca. Tournament Fighters es la versión para Nintendo de los excelentes cartuchos para Super NES y Mega. Para decirlo más claro: un Street Fighter con tortugas. A pesar de muchos golpes copiados de Ryu y compañía, el resultado es de los mejores. En Story Mode, vos elegís una de las cuatro Turtles y te vas a pelear, hasta llegar a Shredder, el Destructor. En el Versus Mode, es sólo elegir uno de los siete luchadores y divertirte mucho, solo o con un amigo. Podés festejar. Hace mucho tiempo que no aparecía un game tan copado para Nintendo.

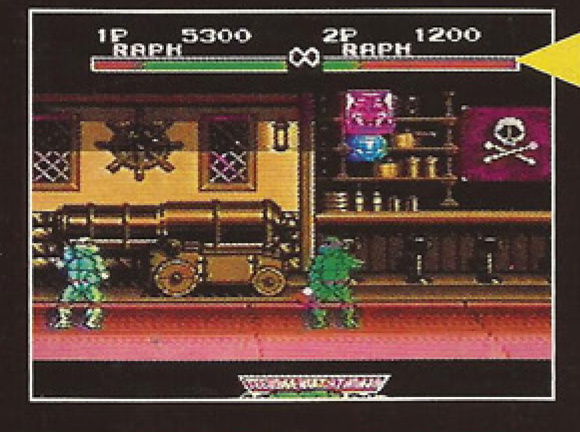
NINTENDO

LUCHANDO EN MANHATTAN

Shredder, más conocido como el Destructor, lanza un desafío a Leonardo, Raphael, Michaelangelo y Donatello. El chabón quiere encontrar a las tortugas en las calles de Manhattan para ver quién es mejor en la pelea. Shredder está tan confiado que dice: "Ustedes no tienen la menor oportunidad". No le aflojes al mandaparte. Enfrentá el desafío y dale para arriba. Usá y abusá de los combos, entrená bastante y salí a ganar.

Tournament Fighters no tiene gráficos maravillosos, sonido alucinante ni otras preciosuras. ¡No las precisa! Los golpes son joya y la respuesta está una masa. O sea: perfecto para un cartucho de lucha. Ah, un dato: te dimos un pre-estreno en la edición N° 25 de ACTION GAMES. Tardó pero ahora podés jugarlo. Y, como de costumbre, ya sabés lo que tenés que saber antes que nadie. ¡Divertite!

MAGIA QUE VIENE DEL CIELO



Está atento. Cada vez que este globo aparezca, agachate y apretá B para conseguir la bola de colores que ella lanza. Es tu fuente de magias.

Para lanzar una magia, apretá ↓, ↘, → + B. El comando es siempre el mismo, pero el resultado visual cambia de personaje a personaje.



3 en 1

Tournament Fighters tiene tres modos de juego: Versus, Story y Tournament. Versus es lucha callejera con todo, sin orden de enfrentamiento. El Story ya tiene un orden, con derecho a jefazo final y todo lo demás. El Tournament es lo que el nombre dice: un campeonato.



VERSUS - En esta pantalla vos elegís tu luchador y uno de los cuatro escenarios. Vale todo. Sólo que no da para jugar Hot Head contra Hot Head...



STORY - Aquí el lance es con las Tortugas. ¿Leo, Raph, Mike o Don? Tanto da Lo importante es llegar al final.

GOLPES Y + GOLPES

VOLADORA Y RODILLAZO VALEN PARA LAS CUATRO TORTUGAS

RAPHAEL



TURTLE DRILL - ← 2s → + B

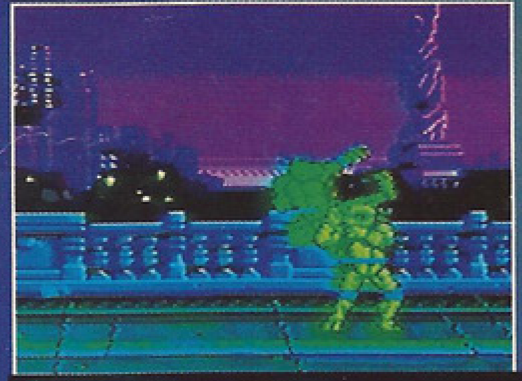


MORDISCO - Apretá → y apretá B varias veces

GENTE FINA ESTE RAPH. CUANDO DA EN LA PANTALLA, EL CHABON SALTA EN EL CUELLO DEL ADVERSARIO Y DA UNOS MORDISCONES. SU GOLPE MAS TERRIBLE ES EL TURTLE DRILL: DA UNA TIPO BISON Y VA COMO UN TORNADO ENCIMA DEL ENEMIGO.

LEONARDO

LIDER DE LAS TORTUGAS, LEO NO TIENE TANTA FUERZA COMO SUS COLEGAS. EN COMPENSACION, ES EL MAS TECNICO. REVIENTA A SHREDDER CON UNA MANO EN LA ESPALDA...



VOLADORA - →, →+A



RODILLAZO - →, →+B



SPINNING KICK - ¡Arrasador! ↓, ↙, ← + A

MICHAELANGELO

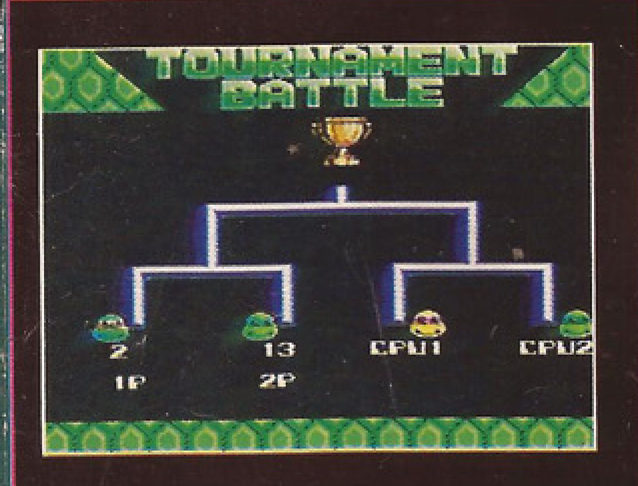
ES UN CHABON QUE DISFRUTA DE LA VIDA COMO LOCO. SU MAYOR DIVERSION ES COMER PIZZA. PERO NO PIENSES QUE EL TIPO ES BOBO. SU KANGAROO KICK NO ES MUY PODEROSO, PERO HACE ESTRAGOS.



KANGAROO KICK - ↙, → + A



ARROJAR - De cerca, → + B



Esta tabla resume el Modo. Si es CPU Vs CPU y no querés asistir a la lucha, apretá Start para pasar a la próxima.

DONATELLO

NO ES TAN FUERTE COMO LOS OTROS LUCHADORES DEL CARTUCHO. SOLO QUE DON LO COMPENSA CON INTELIGENCIA. SU HEEL DROP TAL VEZ SEA EL MEJOR GOLPE DEL GAME: ES PRACTICAMENTE IMPARABLE.



HEEL DROP - ↓ 2s ↑ + A

CONTINUA →

CASEY

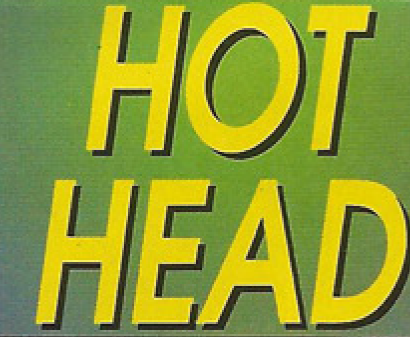
ES EL UNICO TIPO QUE TIENE UN ARMA: UN BASTON DE HOCKEY. ¡Y SABE COMO USARLO! SU ATAQUE ESPIRAL ES MUY LOCO. ¡UNA MASA!

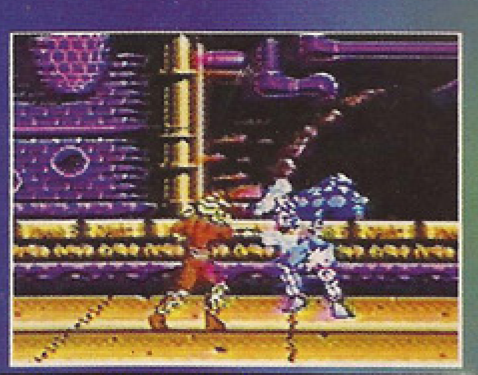

ESCUPIDA DE FUEGO - ↓, ↙, ←, ↖, ↑+A


SALTO A LA HONDA - Saltá hacia arriba y apretá ↓ + A o B


ATAQUE ESPIRAL - ↓, ↙, ←, ↖, ↑+B

BASTON EN LA CARA - ↓ 2s ↑ + B




ROMPE-ESPINA - Totalmente Zangief: B, de cerca.

HOT HEAD

UN EX BOMBERO CUYA ALMA FUE TOMADA POR UN DRAGON SAMURAI. HOT HEAD ES EL GRANDULON DE LA BANDA. NO SE PUEDE JUGAR HOT HEAD VS. HOT HEAD PORQUE EL ESPIRITU DEL DRAGON NO LO PERMITE, ¿OK?



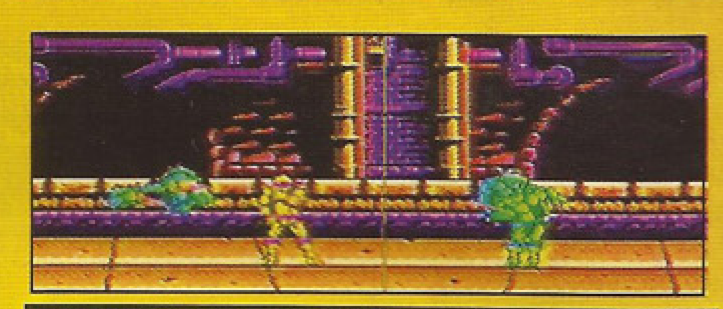
COMBOS COPADOS

Nada mejor que una secuencia de golpes bien lograda (combos) para detonar. Como el Story Mode sólo puede ser encarado con una de las Tortugas, fijate en las mejores estrategias para ganar con Leo, Raph, Mike y Don.

LEONARDO


Secuencia simple y matadora: da una zancadilla y arrojá lejos.

RAPHAEL


Reventá como "Bison" (Turtle Drill), dando mordiscos de cuando en cuando.

MICHAELANGELO


Da una voladora y andá hacia arriba; arrojá al tipo lejos y hacé todo de nuevo.

DONATELLO


Mandá magia (Heel Drop) y da una zancadilla. Solamente eso: magia seguida de zancadilla.

SHREDDER

EL TIPO PIENSA QUE ES EL MEJOR. Y TIENE SUS MOTIVOS: ¡ES MUY HABIL! EL DESTRUCTOR ES TU ULTIMO ADVERSARIO. NO SERA FACIL DERROTARLO. PERO, ENTRE NOSOTROS, NO HAY NADA QUE NO RESUELVA UN BUEN COMBO.


EXPLOSION PUNCH - ¡Puñetazo bestial! Apretá B varias veces.

MAGIA EN EL SUELO - →, ↘, ↓+B


ARROJAR LEJOS - Rápido y mortal: B, de cerca

OK ganaste!


Somos Tortugas felices de nuevo. ¿Y la pizza?

SEGA CD

déjese sorprender por la nueva generación.

Servicio técnico oficial

SEGA

y todo el respaldo

que su comercio necesita.

IMPOTRONIC S.A.

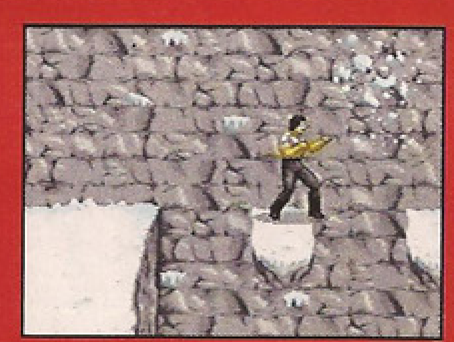
Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094

CLIFFHANGER

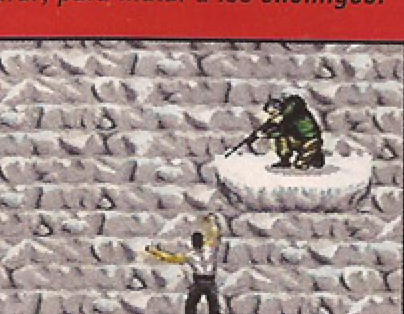
Las industrias cinematográficas y de los videogames están trabajando juntas cada vez más de prisa. El resultado está a la vista: apenas salió de las pantallas de cine la película de suspenso Cliffhanger, ya empezó a aparecer en las casas de alquiler de video hasta en CD. La historia es la misma del cine y en Sega CD quedó, todavía, más alucinante que en la versión para Super NES. El sonido y las imágenes están mejores (especialmente en la apertura) y el game trae una fase re-difícil de snowboard (esa especie de surf en la nieve, ¿te acordás?). Stallone tiene que surfear en una montaña llena de rocas, escapando de una avalancha. ¡Hasta tomarle la mano, Stallone va a romperse la cara de tal forma que no va a haber cirugía estética que lo arregle!



Quedate en el ángulo derecho dando puñaladas o puñetazos sin parar, para matar a los enemigos.



Atravesá los peñascos aprendiéndote la secuencia de la caída de nieve y, a veces, usá voladoras.



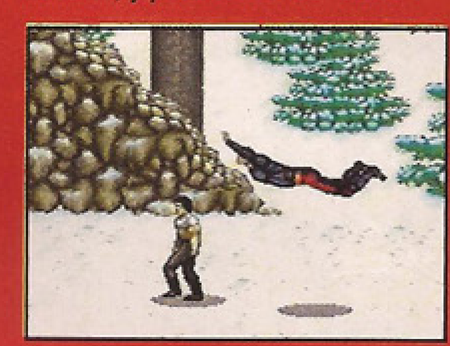
Subí la montaña quedándote debajo de las plataformas para no ser alcanzado por las piedras.



Fase que no aparece en el SNES. Quedate justo en el medio, sin moverte, y pasá todos los "arcos".



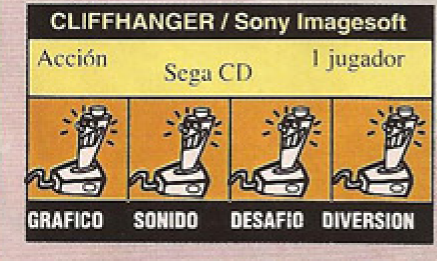
En este trecho es lo mismo: quedate en el medio de la pantalla (o sea, bien en el borde de la piedra) y pasás sin romperte la nariz.



Acertale al jefazo enseguida después de su ataque. Primero, él dará barrigazos, y, después, vendrá corriendo encima tuyo.

COMANDOS

- A - Puñetazo/tomar el puñal del suelo/puñalada/saltar en el snowboard
- B - Patada/acelerar en el snowboard
- C - Salto
- B + C - Defensa/Voladora sin correr
- A + B - Zancadilla/arrojar puñal
- → →, C + B - Corre y da voladora
- → → + A - Puñetazo fuerte



THUNDERSTRIKE

Los helicópteros de ataque son hoy casi tan rápidos como cazas y bombarderos. Y con poder de ataque comparable al de tanques y otros blindados. O sea, revientan todo en cualquier combate.

AH3 Thunderstrike es una de esas bellezas que dejan al enemigo boquiabierto. El helicóptero es superágil y lleva misiles de última generación. No es por nada que surge ahora en un game bestial de las softhouses JVC y Core Design. El juego trae muchas emociones y peligros de las operaciones reales de guerra. Con gráficos y sonidos muy buenos, sin ninguna pavada, podés entrar de cabeza en cada fase, reventando todo lo que se te ponga delante con ametralladoras, misiles y cohetes!

Vuelta al Mundo

El juego tiene diez fases, programadas como diferentes misiones, con visión tipo simulador, pero vos no controlás todos los movimientos de tu nave. Son misiones de varios tipos, de esas típicas de los norteamericanos en lugares de todo el mundo: combate a terroristas en Oriente Medio, rescate de un avión Stealth perdido en América del Sur y otras en América Central, Alaska, Europa, China y Sudeste Asiático.



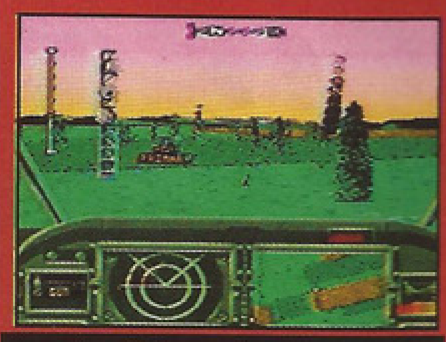
COMANDOS

A	Tirar
B	Seleccionar arma
C + ↑	Subir
C + ↓	Bajar
Direccional - Mover la mira y pilotear el helicóptero	

VOS TENES TRES ARMAS: TIROS ILIMITADOS, MISILES TELEGUIADOS (16) Y COHETES (EN TOTAL 76)



En el panel: al centro, radar con los enemigos; a la izquierda, arma siendo usada; y, a la derecha, mapa de la región, combustible y daños en el helicóptero.



La mira "cliquea" en el enemigo e indica cuándo es un blanco principal (primary)...



... ¡o un amigo, que no puede ser alcanzado de ningún modo!



Una voz avisa cuando un misil está detrás tuyo y te manda escapar si la situación se puso fulera.

Realmente lo vamos a sorprender:

- SEGA GENESIS - SEGA CD
- CONSOLA 16 BIT COMPATIBLE
- EL MAS COMPLETO SURTIDO DE CARTUCHOS

Consúltenos,
nuestros vendedores lo visitarán
en cualquier parte del país.

IMPOTRONIC S.A.

Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE / Sega

Aventura & Mega 1-2 jugador



ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Los romanos, que se cuiden: está de vuelta Asterix. Este galo petisito y valiente, y su amigo gordinflón, Obelix, están listos para atormentar al Imperio del César. Esta vez, la famosa pareja de galos tiene que rescatar a Dogmatix, quien fue secuestrado por César y está preso en Roma. Nuestros héroes van a tener que atravesar varios puntos de Europa hasta llegar a la capital de Italia. La aventura es larguísima y vas a necesitar mucha habilidad para salvar a Dogmatix. Pero no te desanimes. El game tiene tres niveles de dificultad y 5 Continues.

Podés jugar con Asterix o con Obelix. El petiso es más ágil y el devorador de jabalíes es re-fuerte. Pero se puede cambiar de personaje cada vez que usás un Continue. Gráficos copados y desafío electrizante garantizan la diversión. El sonido está medio pavote, pero no arruina la calidad general. Resumiendo: Asterix es un cartucho que vale la pena conseguir.

¡JOYA!

¿Qué te parece ir directo a la segunda fase? Sólo tenés que digitar el siguiente password: INSULA

4 MAGIAS

El game tiene cuatro ítems de magia. Podés camuflarte, volar, destruir paredes y hasta crear una nube y usarla como plataforma.

LARGA CAMINATA

Asterix es un juego re-largo. Para que vayas entendiendo cómo es la cosa, aquí te presentamos los principales momentos de la primera fase, además de un aperitivo de la segunda etapa. El resto queda en tus manos ...o, mejor dicho, tus dedos.



Subite a las anguilas y usá los pulpos como plataforma: son inofensivos.



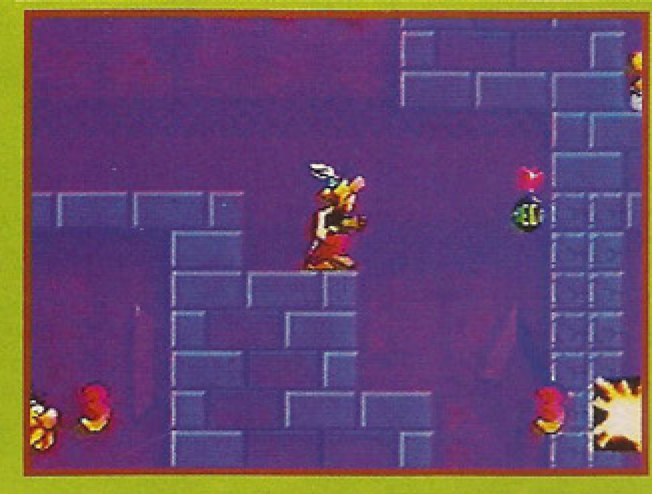
Reventá esta piedra encima de la plataforma: te llevará hacia arriba.



Saltá encima de este fuelle algunas veces, hasta que la estatua abra la boca.



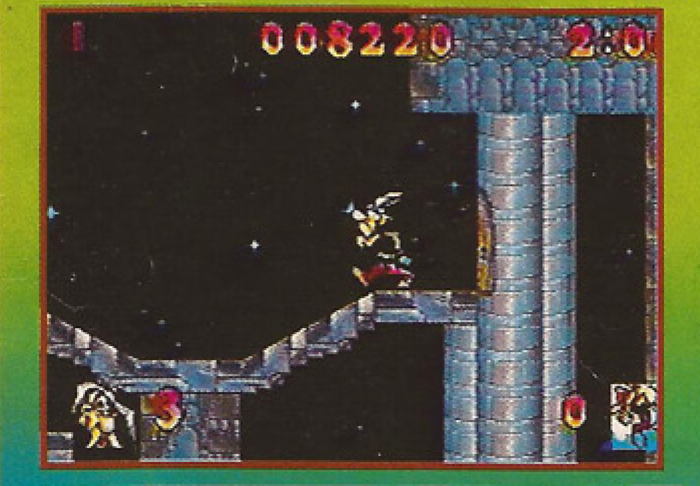
Cuidado con las piedras que caen. Pará cuando oigas un ruido.



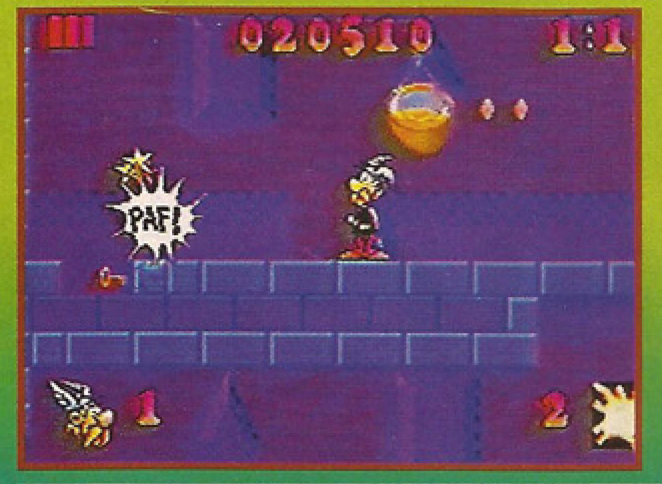
La bomba Help te vuelve invencible por algunos segundos. Aprovechá.



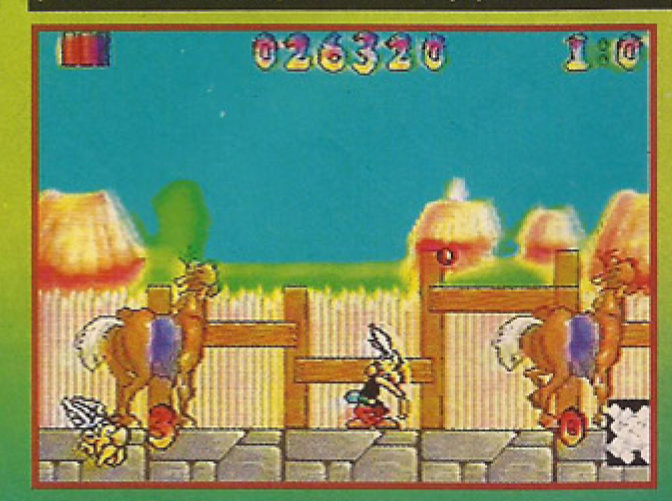
Primer jefe. Reventalo subiendo en el chabón que pasa corriendo, arrojá las bombas y quedate bajo él.



La puerta está cerrada. Volvé y golpeá el perro. El animalito esconde la llave.



Estas piedras rajadas acostumbran esconder llaves. ¡En la duda, bomba con ellas!



En el comienzo de la segunda fase, llegá bien cerca de estos caballos y saltá en el momento justo.

MEGA

CASA MUNDO

UNICAMENTE POR MAYOR

SEGA GENESIS - SEGA CD - CDX - MENACER
ACTIVATOR - 4 WAY PLAY - JOYSTICKS - NEO GEO
JAGUAR - PANASONIC 3-DO -SEGA 32X
GAME GEAR - JUKEBOX VJ

Y LA MAS AMPLIA VARIACION DE TITULOS EN SEGA Y FAMILY

AZCUENAGA 226

TELEFAX **951-6551**



DISTRIBUIDOR OFICIAL DE SUPER SENGA

ESTE ES EL RA
LLAMA Y C
JUEGO P

ACORDATE QUE PODÉS VOTAR HASTA EL 10 DE DICIEMBRE

R DE SEPTIEMBRE
JAN M. SCHNEIDER
NTA ROSA - LA PAMPA

SUPER NES
1º Mortal Kombat
2º Street Fighter 2
3º Tortugas Ninja
4º Art of Fighting
5º FIFA
6º Lethal Enforcers
7º Batman Returns
8º Aladdin
9º Star Fox
10º Robocop

MEGA
1º Mortal Kombat
2º Virtua Racing
3º Eternal Champio
4º FIFA
5º Street of Rage
6º Street Figther 2
7º Sonic 3
8º Mortal Kombat 2
9º Jurassic Park
10º Flashback

WINNER DE SEPTIEMB
*GASTON HIRSCH
CAPITAL FEDERAL

LLAMA D

ACTION GAM

Winning Game 1994

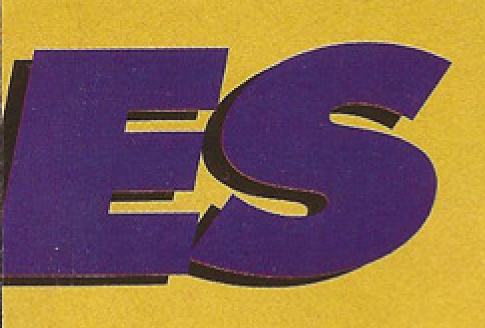
Presenta

Gran Concur
Fin de Añ

LLAMA Y VOTA
¿CUAL ES EL MEJOR

Entre todos lo
se elegirá a
de una c
Panason
otorgada por E

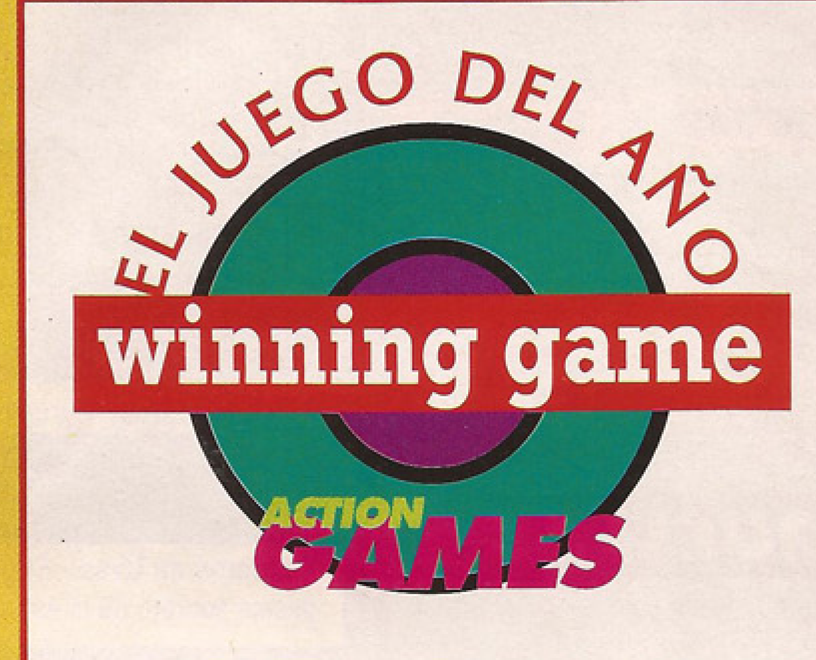
LLAMA DE LUNES A VI



En ENERO publicamos el nombre del ganador

so

o!



A!

R JUEGO DE 1994?

os llamados
al ganador
consola
nic 3DO
ditorial Quark

Desde ahora los gamemaníacos vamos a designar el juego del año. El ranking que no existía, para que seas ganador con tu juego favorito. Votá hasta el 10 de diciembre llamando al 951-6239 de lunes a viernes de 17 a 18hs o escribiendo a Editorial Quark, Azcuénaga 24, 2ºpiso of. 4, Capital Federal (1029)

ERNES DE 17 a 18hs. AL 951-6239

MANSION OF HIDDEN SOULS/ Sega
CD Aventura · 1 jugador
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

MANSION OF HIDDEN SOULS

Mansion of Hidden Souls es uno de esos games que prueban tu paciencia y despiertan tu curiosidad. Corrés el riesgo de quedarte horas delante de la tele, entrando y saliendo de puertas, hasta llegar al final. Es una creación más de Sega, para el Sega CD. La visión de 360 grados y el sonido, con las voces con eco, dan un toque de horror. Quien lo juegue, no se va a arrepentir...

UNA LINDA MARIPOSA

Vos sos el hermano de una chica que decide seguir una mariposa y va a parar a una extraña mansión. Preocupado, salís detrás de ella y, al entrar, te das cuenta de que hay muchas mariposas en el lugar. Son almas de personas que fueron transformadas y nunca más serán liberadas. ¿Será ése el destino de tu hermanita?

ORIENTATE BIEN

La mansión tiene dos pisos

PRIMER PISO

A la izquierda - Biblioteca • **A la derecha** - Sala de música • **Al fondo, a la izquierda** - Despensa

SEGUNDO PISO

A la izquierda - Cuarto Rosa • **A la derecha** - Sala de Juegos • **Al fondo a la izquierda** - Sala de Pintura

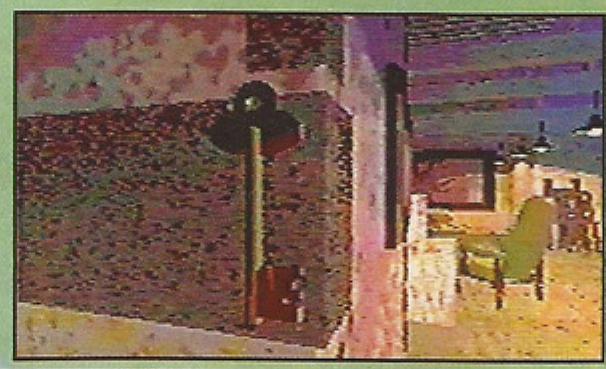
UNA AYUDITA DE AQUELLAS

Comenzá en el piso bajo, en la puerta del fondo, y encontrá el diario, que sirve para salvar el juego. Andá a la Sala de Juegos. Fijate en el mensaje del Cuadro Oscuro y andá al Cuarto Rosa.



La primera llave está debajo de este sofá, cerca del armario.

Usá la llave para abrir la Sala de Pintura. Revisá todo con mucho cuidado.

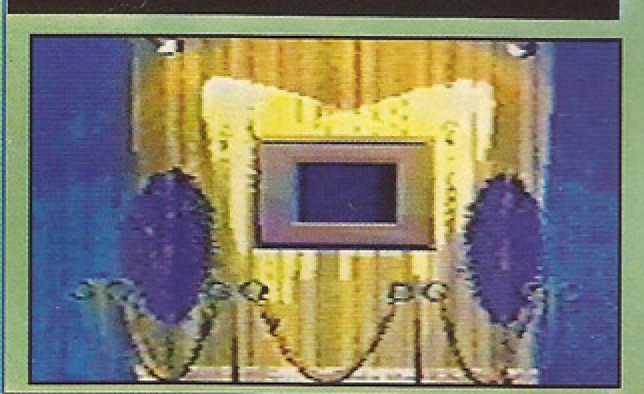


Enfocá el cuadro y andá hacia la izquierda. Tomá la llave. Da una vuelta en la Sala de Música.

Andá hasta la Sala de Pintura. Observá el cuadro con dibujo extraño. Te hace salir al sótano de las velas, que está en la Biblioteca.

Un libro especial da un consejo. Algo como "tratá de encontrar una luz". La llave para abrir la Biblioteca por dentro está debajo de un libro, en el estante.

Entrá en la Sala de Juegos. Buscá un blanco para dardos y explorá hasta encontrar una caja de fósforos. ¡Pero sólo después de mirar el mensaje en el Cuadro Oscuro!



Al completar una etapa, volvé siempre al Cuadro Oscuro y fijate en el siguiente paso a seguir.

Aquí viene el gran secreto. Observá bien el blanco de dardos. Encendé las velas del sótano de acuerdo con la posición de los dardos. A cada dardo, corresponde una vela.



Donde no hay dardo, la vela queda apagada. Haciendo eso, vos abrís un pasaje secreto.



A Selecciona ítem
C Usa ítem
↑ Abre puertas y apaga velas

GUIA COMPLETA

Después de escapar de la estatua en el sótano, seguí este camino hasta llegar al final:

• Cuadro Oscuro • Reloj - En la Sala de Pintura • Cuadro • Candelabro - En la Sala de Música • Sala de la Estufa • Tomá la llave clara • Abrí el armario • Tomá el emblema de uvas • Volvé a la estufa • Colocá el emblema • Aparece escalera • Elegí la puerta 3 • Aparece espejo • Cuadro • Cristal - en el Cuarto Rosa • Puerta 3 - **Secuencia para abrir las puertas:** 3, 33, 777, 345, 333, 12, 27.

ITEMS

Llaves oscuras - Abren puertas de cuartos

Llave clara - Abre puerta del armario de la Biblioteca

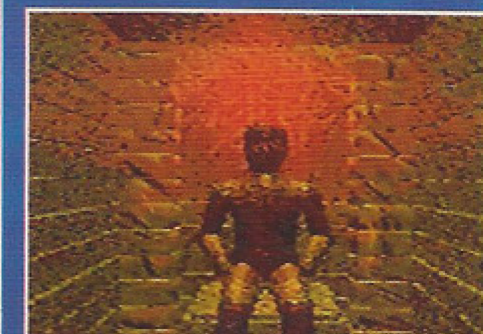
Emblema de Uvas - Sirve para colocar en el pasaje secreto de la estufa

Flor - Colocar en el pedestal para eliminar el agua de los pilares

Cristal - Quiebra el espejo de la sala secreta

Reloj - Marca tu tiempo. Tenés hasta la medianoche para salvar a tu hermanita

Candelabro - Para entrar en la estufa



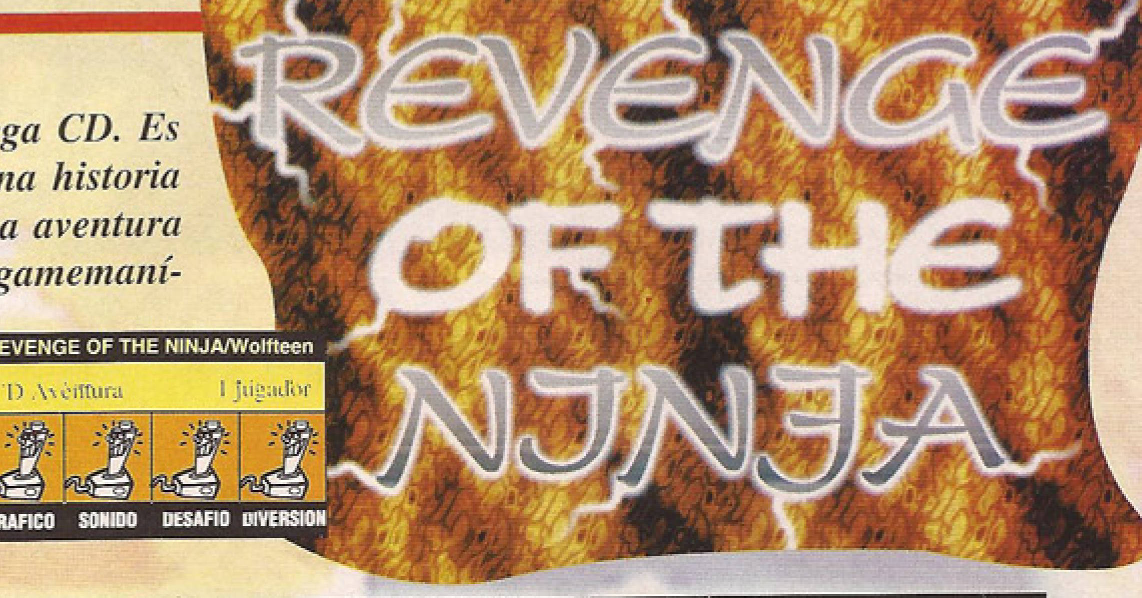
El Guardián de Piedra se encarga del pasaje secreto que sale del sótano de las velas.



Ahí está tu linda hermanita convertida en mariposa. ¿Conseguirás salvarla?

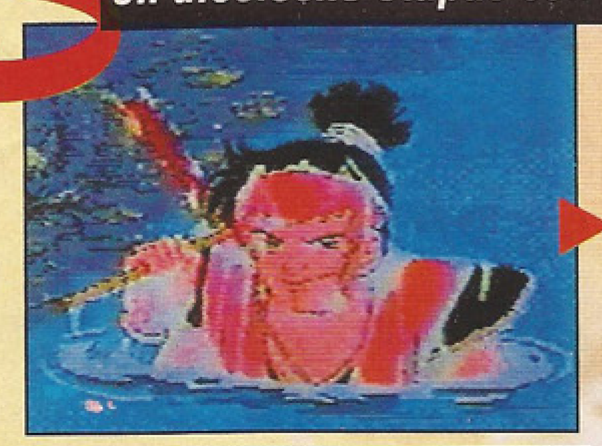


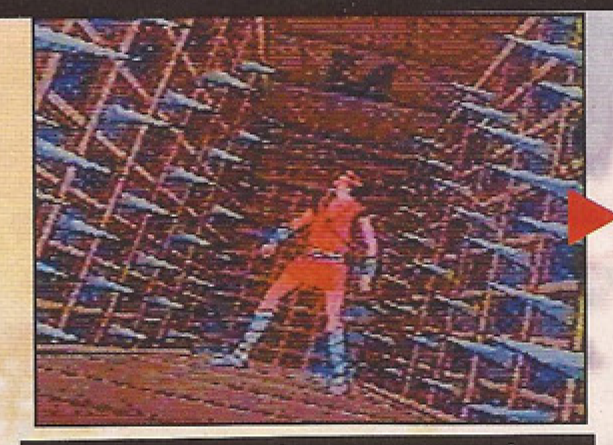
¡Mirá cómo la mariposa se vuelve de nuevo una chica! FIN



Apareció un game más para el ya popular Sega CD. Es Revenge of the Ninja. Con gráficos bonitos y una historia que recuerda mucho a Dragon's Lair, esta nueva aventura no exige mucha habilidad ni razonamientos del gamemaníaco. El truco principal consiste en usar el Direccional orientándose por las flechas y apretar botones cuando aparecen en el escenario. Así, el héroe, que es un joven ninja, conseguirá salvar a la princesa. Muy original...

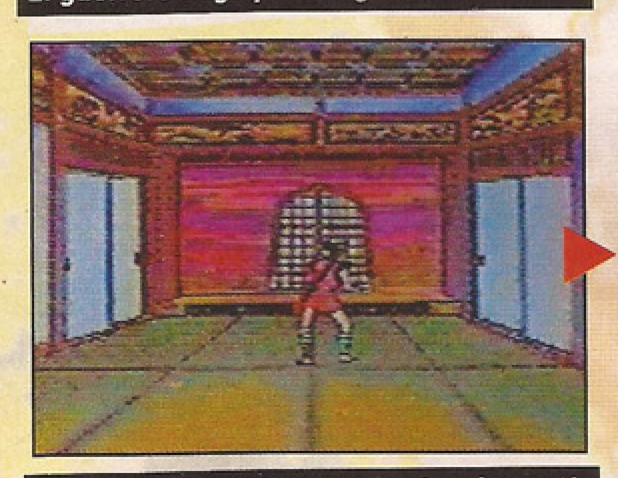
Son dieciocho etapas con un ritmo de dibujo animado. Te mostramos algunas escenas.


El guerrero llega por el agua...

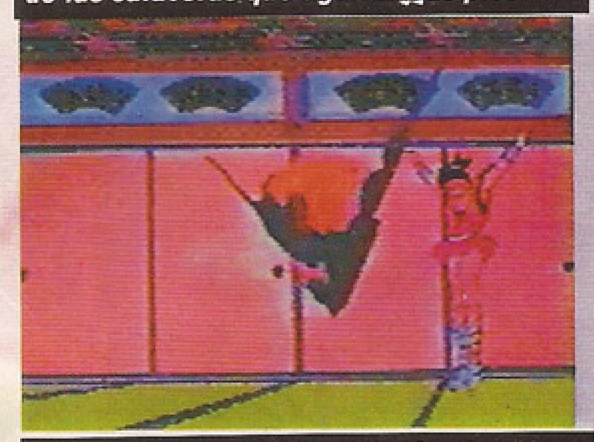

...y enfrenta paredes con clavos y lanzas que salen del suelo.


Pasa un momento re-feo antes de librarse de las calaveras que agarran sus pies...




...y también tiene que encontrar la puerta correcta. Andá hacia la derecha.

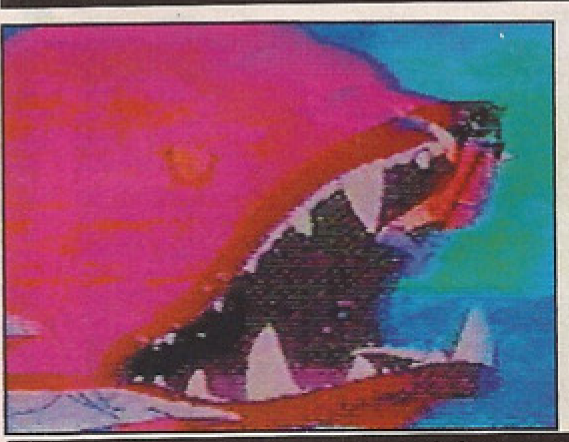

Al caer en este pozo, apretá B varias veces para prender el gancho al borde...


...y volver con todo para enfrentar al samurai que tira bolas de humo ...

LOS BOTONES A, B y C DAN ESPADAZOS. USALOS CUANDO APAREZCA EN LA PANTALLA LA INDICACION.

UN TRUCO: MEMORIZA BIEN LA SECUENCIA DE LOS MOVIMIENTOS PARA PODER ENCARAR LAS FASES.


Pero lo peor es esta medusa loca... que aparece antes de un monstruo inmenso.


Usá tu habilidad para librarte del pecezote éste.


Pero luego del dragón de muchas cabezas...


... finalmente el beso de recompensa. FIN

La mejor opción en *16 bit*

NUEVA SON

SONGA

AUDIO AND VISUAL INTELLIGENT TERMINAL
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE NAL

NO ES CARA, PERO ES MEJOR

SONGA

KS

SONGA 16BIT HIGH QUALITY
COMPUTER VIDEO GAME

KUANSE AMUSEMENTS LTD(ARGENTINA)

Distribución Oficial en Argentina por:

Songa es una marca registrad

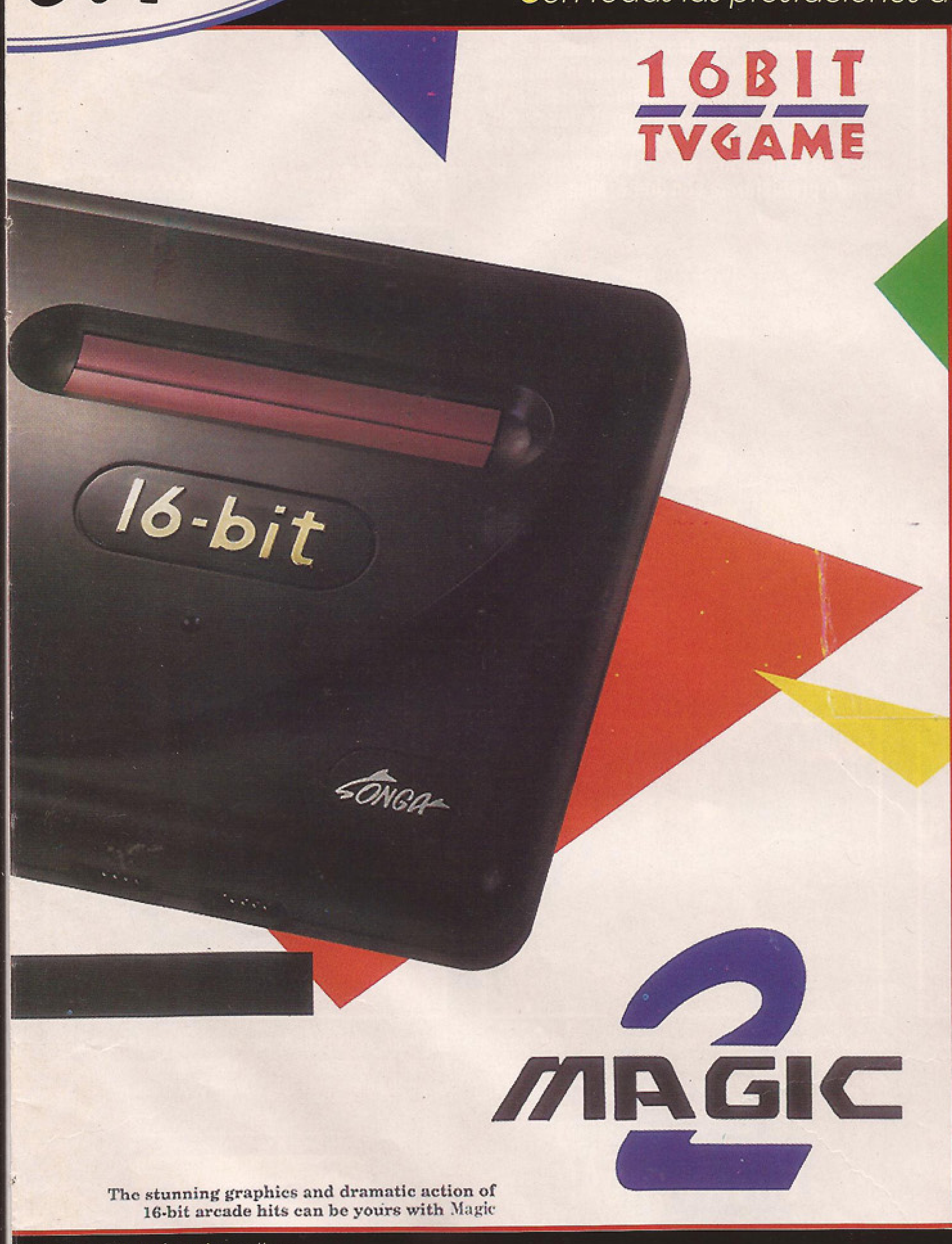
SHOPPING GAME
AV. RIVADAVIA 2988 - AV. SAENZ 935 CAP.
UNI VIDEO
AV. RIVADAVIA 2752 CAP.
THE BEST GAMES
SAN LUIS 1052 (ROSARIO)
CASA LIN'S
ESMERALDA 491 CAP.

CASA LIN'S
PASTEUR 532 CAP.
DIG BA
E. FERMI 2873 (HAEDO) BS. AS.
CALLE 7 Nº164 (LA PLATA)
LA CARTUCHERA S.R.L.
PASTEUR 274 CAP.
FLORIDA 18 CAP.

PRIMER SHOPPING DE VIDEO JUEGO
SAN JUAN 1488 - ROSARIO - (041) 260046
NIBEL S.R.L. -
O'HIGGINGS 108
BAHIA BLANCA - (091) 29733

OLI-NAV
AYACUCHO 539 CAP.
CASA PELUSA
SANTA ROSA 54 (CORDOBA)
WINTER HOGAR
CORDOBA 902 (ROSARIO)
CASA TAIPEI
SAN MARTIN 954 (CHUBUT)

Procesador 16 bit.
Totalmente compatible con cartuchos de cualquier pais
Binorma: PAL-N y NTSC (switchable)
Provisto de 2 joysticks de 6 botones reales para juegos especiales.
Conectables a CD-ROM.
Con todas las prestaciones de una Megadrive.



NO ES CARA, PERO ES MEJOR

en Corea, Taiwán y Argentina.

TUTTI FRUTI
FLORIDA 486 CAP.
NEW MUNDO COLOR
ECHEVERRIA 3069 CAP.
PACHI
ESTACION ONCE LOCAL 71 CAP.
NOGUERA 970 S. ANT. DE PADUA BS. AS.

THE BEST BROS
SAN MARTIN 816 - GRAL VICTORIO MALL
LOCAL 3 (ROSARIO)
AUDIO ORO S.R.L.
PUEYRREDON 452 CAP.
IMPORTADOR LIBERTAD
LIBERTAD 221 CAP.

BRODWAY
PASTEUR 312
ESTACION JUGUETE
CORRIENTES 2345 CAP.

IMPORTEX
BELGRANO 16
TEL/FAX:21-6917
CORDOBA

JOE & MAC

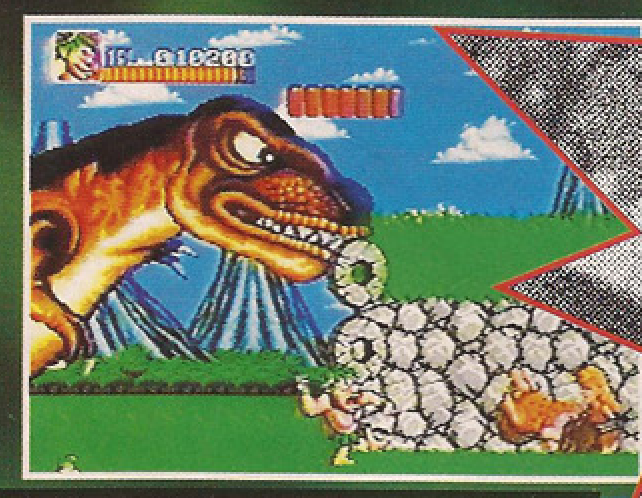
A los que les gusta ese tipo de juego bien piola y lleno de buen humor, van a entrar en el clima de la versión para Mega Drive del antiguo y no menos querido Joe & Mac. Originalmente, el game salió en los flippers y la muchachada no se cansaba de dar mazazos y arrastrar a minitas por los cabellos. Takara hizo una versión idéntica a la de SNES, con los mismos jefes, pero con un movimiento más lento de los personajes. Las dos versiones son buenas. Volvé atrás en el tiempo y sentí las emociones de la vida prehistórica con Joe & Mac.



Enemigos de otras tribus están escondidos en las plantitas. Usá tu arma sin lástima.



Esta vez, la muchachita está custodiada por un terrible dino acuático de piedra. Subí la fase para encontrarlo. Tirá a la cabeza de este jefe de la 5° fase.

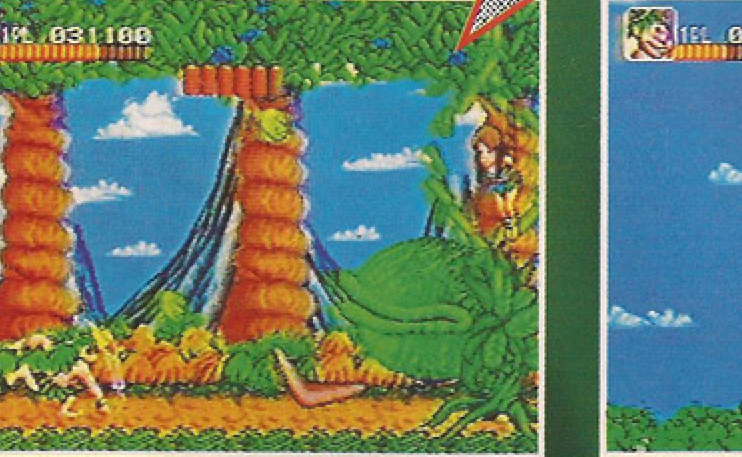


¡Qué boquita! Quedate en esta posición cerca del muro de piedra. Usá la rueda, que es el arma más fuerte contra este jefe de la 1° fase.



Jefe N° 4: tirá el bumerang para librarte de los tiburones y salvar a la damita.

Ilustración Electrónica: Tadeu C. Pereira / AÇÃO GAMES



Esta planta carnívora es el jefe de la 2° fase. Quedate agachado cerca de ella y usá el búmerang grande. La linda muchachita está esperando a su héroe.



Luego de haber subido, encontrarás a la muchachita presa. Los pterodáctilos son los jefes de esta 3° fase. El truco es siempre tirar y escapar del ataque.



Eligiendo el camino A, se desarrolla un escenario de fuego. Un dino-erizo es el jefazo número 6. Si tenés fuego, va a ser más fácil salvar a la muchachita.

COMANDOS

B	Tirar
B presionado	Girar el brazo y tirar arma
A	Saltar alto
C	Saltar bajo

FUEGO
HACHA
BUMERANG
RUEDA

UNGA BUNGA!

Joe y Mac son dos hombres de las cavernas muy ...valientes, por no decir re-locos. Algunas muchachas fueron secuestradas y, es claro, los héroes están queriendo recibir la recompensa por traerlas de vuelta: un dulce besito. Las fases se desarrollan siempre con el mismo esquema. Andá paseando y enfrentando a los enemigos. No te olvides de las comidas, que dan energía. Tus armas están dentro de huevos de pterodáctilos y vos siempre usás la que tomaste último. Jugando de a dos se hace más fácil. Vamos a dar un vistazo general a las seis primeras fases y rescatar a las minitas. Vos intentá salvar a las otras doncellas en las fases siguientes.



JOE & MAC TIENE CUATRO CONTINUES

EASY, NORMAL Y HARD SON LOS NIVELES DE DIFICULTAD

MEGA

TOONY'S

Tiene Las Mejores Ofertas Para Esta Navidad:

SEGA CDX $ 650.-
CD'S todos $ 90.-

LLEGARON!!!!
DONKEY KONG COUNTRY
SHAQ-FU - SUPER PUNCH OUT
INDIANA JONES - MICKEY MANIA
SAMURAI SHOWDOWN Y TODOS
LOS TITULOS DE RPG

SUPERNINTENDO
completo con
Star Fox
SuperSoccer
SuperMario
$310.-

PARA SUPERNINTENDO:

$ 60.-	$ 70.-	$ 80.-
Street Fighter II	Duffy Duck	Ren & Stympy
Zelda - NBA All Stars	Yoshi Cookie	Top Gear II
Wing Comander	Goofy Troop - Barbie	Mario Kart T-2 Arcade
(Y hay más.)	Nigel Mansel	Mario All Star

y también SEGA 32 X con **Rebelt Asault**
Y Virtual Racing DeLuxe.

MIGUELETES 868
LA CUADRA LOC.17 BIS **775-0448**

LLEGO!

TODO TRUCOS



...y los secretos más apasionantes estarán en tus manos.

Todo Trucos es una edición especial de Action Games para que **no te rompas más la cabeza.**

INFALTABLE EN TU COLECCION

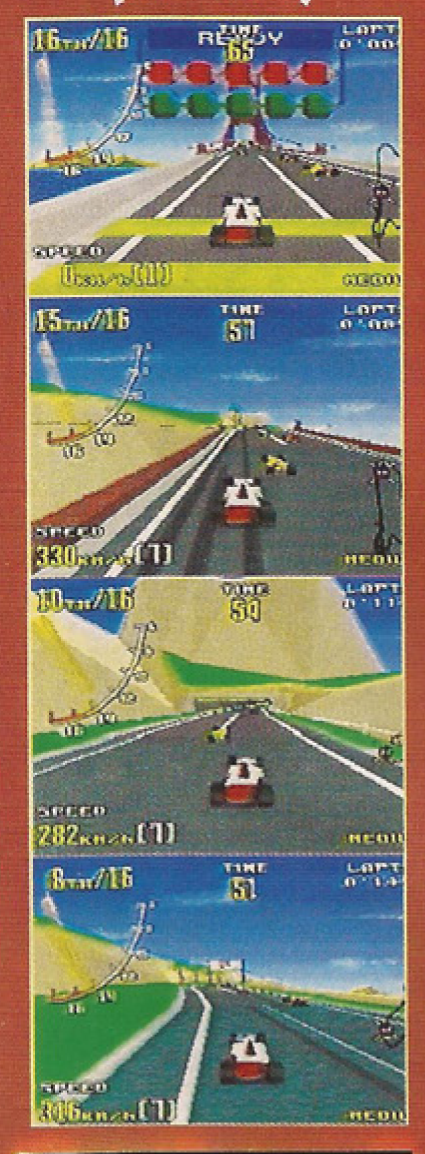


¿Qué tal, fiera? ¿Los dedos hinchados de tanto detonar este cartucho alucinante? ¡Virtua Racing es lo máximo! Para que el game resulte más copado todavía, les damos unos trucos geniales. Los dividimos en dos bloques: estrategia de la largada y puntos críticos en cada uno de los tres circuitos. ¡Está atento y reventá todo!

MAÑAS DE LA LARGADA

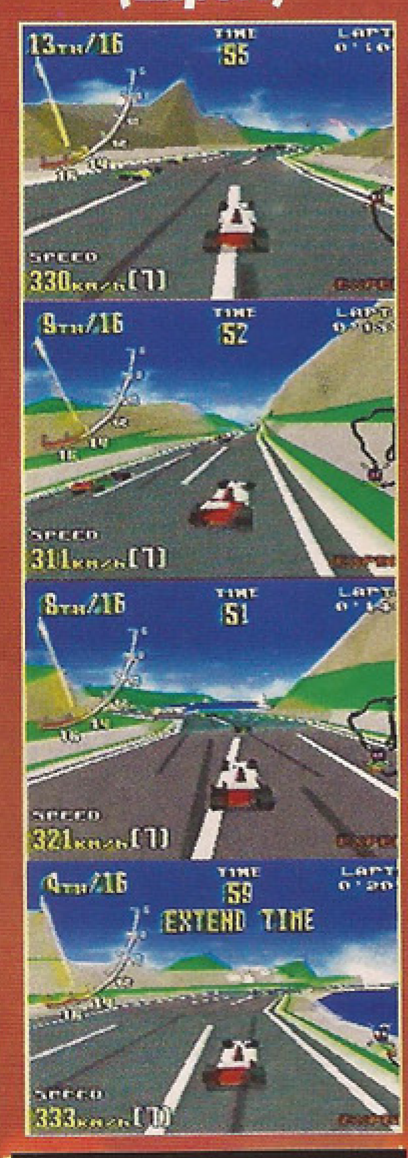
Podés preguntárselo a todos los grandes volantes: una buena largada es medio camino andado para ganar una prueba. Fijate en las fotos de abajo para saber qué hacer en los niveles Medium y Expert. En el Beginner es refácil: vos largás de los boxes y sólo tenés que pisar a fondo para salir en 8ª. Sólo un datito: la velocidad de los autos cambia si jugás en Easy, Normal o Hard. O sea, las propias largadas cambian. Las imágenes de abajo son del nivel Normal.

BAY BRIDGE *(Medium)*



La recta de largada no es de las mayores. Andá derecho, al mango. Aflojá en la primera curva para no comerte la parte trasera de un adversario. Entrá al túnel y andá hacia adelante, por adentro (tu izquierda).

ACROPOLIS *(Expert)*



Andá directo por fuera (derecha) y, un poco antes de la cuarta curva, cortá por adentro (izquierda). En la secuencia, izquierda, derecha, izquierda y derecha. Da para entrar en tercera en el Check Point.

ESTRATEGIA DE CARRERA

Virtua Racing es copada por varias razones. Una de ellas es que da para andar en el límite todo el tiempo. ¡Pero no pienses que todo es fiesta! Identificamos los puntos más complicados de cada pista. Atención: las marchas indicadas son para quien corre con cambio manual. En el automático, en lugar de reducir la marcha, el truco es disminuir la velocidad, ¿OK?

BIG FOREST

Nada de otro planeta. En la segunda curva (a la izquierda), después del primer Check Point, reducí, colocá sexta y meté séptima enseguida. En la curva siguiente, el esquema es el mismo.



Dale ligerito en el cambio y pasá de 6ª a 7ª, ¿OK?

BAY BRIDGE

A pesar de ser calificada como intermedia, ésta es la pista más difícil de las tres. ¡Atención en la entrada del túnel! Es muy fácil darte de trompa contra el muro.





Después del primer Check Point, cuando aparezcan las flechitas, reducí a 6ª y salí en 7ª. En la curva siguiente reducí a 5ª y, en la secuencia, 6ª y 7ª.

¡Esta curva es re-cerrada! Poné 5ª, a 6ª, 7ª, 6ª. En la mitad, 5ª, 6ª y 7ª.

ACROPOLIS

Se puede ir al mango la mayor parte del tiempo. Sólo hay algunos pequeños detalles. Fijate en el punto más difícil:

Enganchá 5ª antes de entrar en la curva más cerrada. En el medio de ella, andá a 6ª y pisá a fondo para salir ya en 7ª.

MEGA

NORMY'S Beach Babe-O-Rama

ALIENS EN LA PLAYA

La trama comienza cuando nuestro simpático héroe está dando un paseo por la playa y encuentra a varias minitas jugando voley. Decide quedarse un rato para disfrutar del espectáculo. De repente, aparece un plato volador que secuestra a las chicas y aprisiona a cada una en un período histórico diferente. Normy's tiene que buscarlas, una a una. Damos los principales trucos de las tres primeras fases; el resto es cosa tuya.

NORMY'S BEACH BABE-O-RAMA / Electronic Arts

·Aventura | 1 jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

Generalmente los personajes de videogame son fuertes y muy inteligentes. Pero, últimamente, han surgido cartuchos con chaboncitos normales, sin superpoderes y, a veces, hasta torpes. Este es el caso de Normy's Beach Babe-O-Rama. Esta aventura de Electronic Games no decepciona, pero tampoco entusiasma.

GAME DIVERTIDO

Normy's tiene gráficos bien hechos y el sonido no está mal. Pero el desafío es medio flojito y la jugabilidad no ayuda mucho. A pesar de estas fallas, es un game divertido. Los escenarios son variados y el juego tiene buen humor de sobra. Normy's es uno de esos chabones atropellados que conquistan por su simplicidad. Sus armas son muy locas, especialmente los martillos, que dan picotazos, puñetazos, tortas y otras cosas. ¡Te morís de risa!

COMANDOS

El joystick es configurable. Probá nuestra configuración.

A - Carrera
B - Salto
C - Usar el arma

FASE 1 PREHISTORIA

Vas a encontrarte con pterodáctilos, tiranosaurios rex y otros bichitos simpáticos.



Saltá sobre los hipopótamos, pero tenés que ser rápido, si no ellos se hunden y vos con ellos.

A veces estos pterodáctilos te dan un paseo copado, en otras te meten en un bolonqui. ¡Atención!

Esta manito marca la pantalla. Si te morís, volvés a la última que pasaste.

FASE 2 INGLATERRA, SIGLO 15

Vos estás en 1447, en la Inglaterra medieval, con castillos, caballeros y todo lo demás.



Saltá detrás de esta cascada y tomá un corazón que da energía y puntos.

Este es el famoso martillo que da picotazos. ¡Genial! Cuando alguien se pone pesado ...¡dale martillazos!

Esta es la jeta: cuando le pegás, se transforma en un dragón y después vuelve a lo normal. El truco es golpear y escapar.

VOS COMENZAS EL GAME CON TRES VIDAS Y TENES TRES CONTINUES EN CADA UNA.

FASE 3 SELVA AÑO 1932

Vos atravesás una selva, con derecho a monos, caníbales y mucho más.



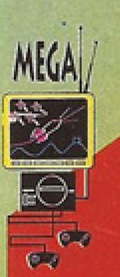
Cuando comienza, volvé y tomá este martillo con la manito. Reventá a todos los salvajes que aparezcan.



Usá estos cerdos como trampolín y saltá bien alto hacia la derecha. Vas a conseguir una vida, que es la flechita con el 1.



Tras tantas armas extrañas, el truco ahora es dar flechazos. Perforá a los caníbales o te convertís en su cena.



SKATIN' HITCHIN'

SKITCHIN'

SKITCHIN'/Electronic Arts	
Acción	1 a 8 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

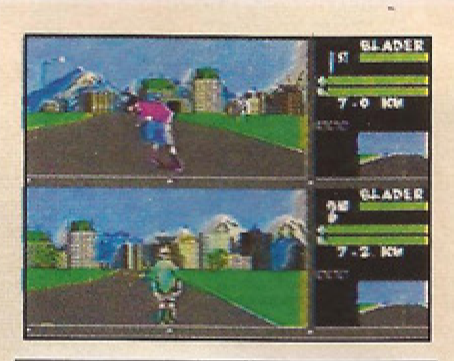
¿Qué te parece disputar una carrera de patines en la calle, dando golpes a los adversarios y dejándose llevar agarrado a la parte de atrás de los autos? ¿Copado, no? Es lo que ocurre en Skitchin', un game inspirado en un deporte callejero ficticio, con carreras superpeligrosas. Tanto que la softhouse Electronic Arts hizo una advertencia para que no se te vaya a ocurrir imitar las maniobras locas del cartucho.

COMANDOS

- A - Agarrar/soltar autos
- B - Patinar
- C - Golpe
- Pausa - Elegí arma
- ↑ - Saltar
- ↓ - Agacharse

JUEGO SOMNIFERO

Todos estos peligros dan la impresión de que el game es emocionante. Pero, en realidad ...es aburrido. Los desafíos son casi siempre los mismos y solamente el sonido está bueno. Tenés cuatro opciones de juego, más el Tournament, donde pueden jugar hasta ocho personas.



DE IZQUIERDA A DERECHA, DE ARRIBA A ABAJO: TU BARRA DE ENERGIA Y LA DEL OPONENTE DURANTE UNA PELEA; TU POSICION; TIEMPO; LAS 3 ARMAS; RETROVISOR; TU ENERGIA (+) Y DESGASTE DE LOS PATINES.



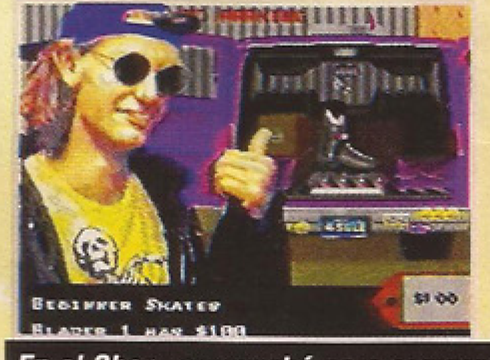
Además de correr, hay muchas peleas, cuando más de un patinador quiere agarrarse del mismo vehículo.



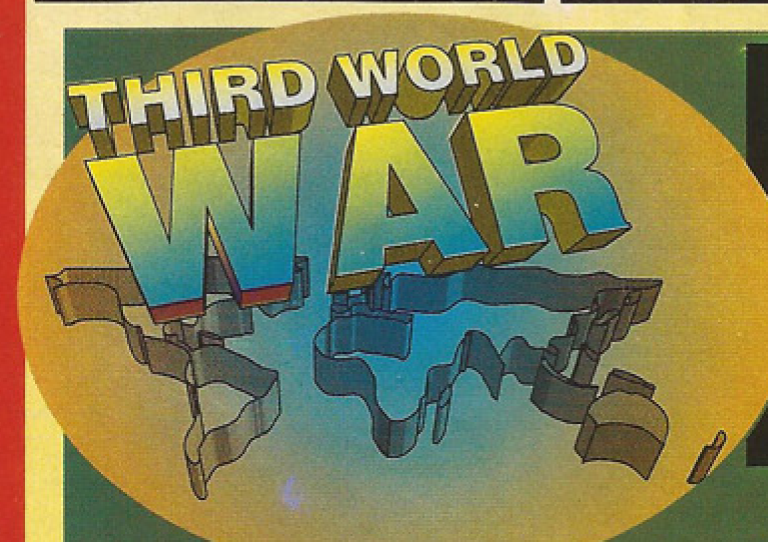
Agarrá caños de hierro, cadenas, palos y otros objetos para usar como armas contra los competidores.



Da saltos elaborados en las rampas y ganá puntos extras. Ganando la carrera, vas a una fase de bonus.



En el Shop, aprovechá para comprar equipos mejores para la próxima carrera.



Juegazo re-intelectual para Sega CD. Como el nombre sugiere, Third World War es el simulador de una imaginaria Tercera Guerra Mundial. El game fue presentado primero para PC Engine y sigue la línea de Civilization, simulador 10 puntos para computadora. Pero va más lejos: vos orientás el rumbo de un país y comandás sus estrategias económicas, políticas y militares. OK, la guerra es la guerra y se resuelve en el campo de batalla. Pero una buena estrategia militar es solamente parte del camino. Tenés que invertir dinero en ciertas áreas, guerrear contra enemigos elegidos a dedo y estar atento a los mínimos detalles.

CASI EL GEOGRAPHIC

La cantidad de datos sobre las naciones es impresionante. Población, PBI, popularidad del gobierno, política externa, etc. ¡Casi parece el National Geographic Magazine! Estos datos son importantes a la hora de elegir a tu país. Las naciones mejores consiguen equilibrar datos socio-económicos con poderío militar. Pero estas mañas vas a ir aprendiéndolas de a poco. El tema es entrar de cabeza en la Third World War, un game que no tiene competidores directos ni en las PC. ¿No te parece bastante, fiera?

¡NO PIENSES SOLAMENTE EN LA GUERRA! ¡INVERTI EN EL DESARROLLO DE TU PAIS!

THIRD WORLD WAR / Extreme	
CD Estrategia	1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

El poderío militar de una nación se mide por la dimensión de sus fuerzas armadas (ejército, marina, aeronáutica y nuclear).



Un país puede tener de una a cinco bases. El Brasil, por ejemplo, tiene dos: Brasilia y Río de Janeiro.

In the beginning of the 1990's, the Cold War finally came to an end. Now the challenge to the world's leaders is to create a new world order; to establish a new global security system while avoiding the

La tercera Guerra Mundial ha estallado en tu Mega. No podés escapar ...preparate.

La opción Recruit Troops es el comienzo de tu estrategia de combate. Vos planeás tus inversiones en las diversas áreas.

SHOPPING GAME

IMPORTADOR DIRECTO

MAQUINA 16 BITS CON 1 CARTUCHO A ELECCION CON GARANTIA $115.-

MAQUINA GENESIS II ORIGINAL C/1 CARTUCHO A ELECCION $169.-

MAQUINA FAMILY OFERTA $24,99

CARTUCHOS 16 BITS DESDE $9,90.-

MORTAL KOMBAT II	**$29,99**	**CARTUCHOS FAMILY** DESDE **$3.99**
C/MANUAL DE TRUCOS INCLUIDOS		**18** EN UNO SIN REPETIR **$11,90**
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	**$19,90**	**42** EN UNO SIN REPETIR **$16.90**
STREET FIGHTER 40 MEGA	**$49,90**	**64** EN UNO SIN REPETIR **$19,90**

3DO PANASONIC $750.-



Abierto todo el día de lunes a sábados

Y todo lo que vos necesitás!!!

SHOPPING GAME se juega por vos. Más de 1000 títulos en stock!!!

PONPEYA
AV. SAENZ 935
A 100m DE LA IGLESIA DE POMPEYA

PLAZA ONCE
AV. RIVADAVIA 2988
FRENTE A LA PLAZA

LINIERS
AV. RIVADAVIA 11.550
FRENTE A ESTACION LINIERS

INDICE GENERAL

ESTRATEGIAS & PRESENTACIONES

ACTION GAMES

TRUCOS

ACA ESTAN TODOS LOS TITULOS PUBLICADOS HASTA LA ACTION GAMES Nº30, PARA QUE PUEDAS ENCONTRAR LOS JUEGOS QUE NECESITAS CON TOTAL FACILIDAD Y RAPIDEZ.



GP Rider

GP Rider es un game de carreras basado en el motociclismo categoría 500 de cilindrada. Para que tengas una idea de lo geniales que son los gráficos del juego: cualquiera que, sin estar enterado, pasara por delante de la pantalla del televisor de la revista, cuando estábamos detonando GP Rider, pensaba que era otro game de carreras para el Mega. Da para confundirse: los fondos de la pantalla tienen muchos detalles y colores, como en un buen game de 16 bits. Tiene hasta voz digitalizada! Y GP Rider es re-divertido. Se pueden hacer competencias con un amigo a un nivel de realismo nunca visto antes en tu Master System. Podés equipar tu moto antes de las carreras, participar en campeonatos mundiales, cambiar de marcha y mucho más. ¡Una masa!

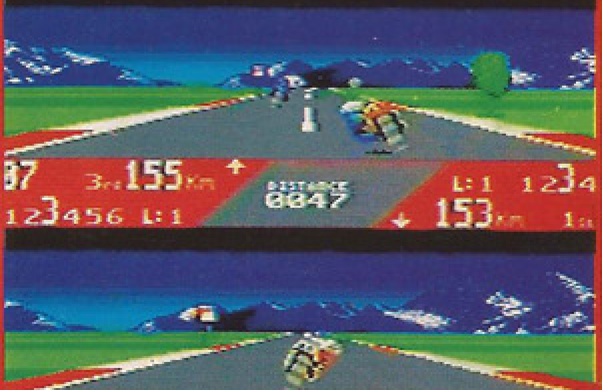
GP RIDER / Sega

Carrera 44 Mega — 1 ó 2 jugadores



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



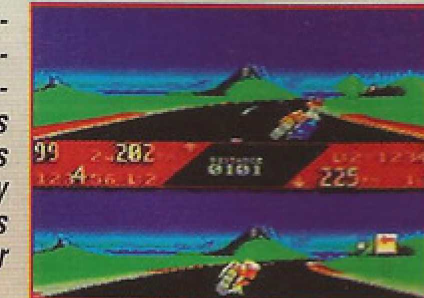


En las pantallas de carreras, dos personas pueden jugar al mismo tiempo.

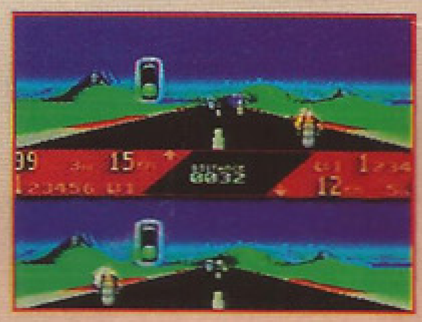
GP RIDER ES COPADISIMO: HAY PISTAS DE TODO EL MUNDO Y TAMBIEN TE PODES ENTERAR DE LAS DISTANCIAS DE TODOS LOS TRAYECTOS.

TRUCOS DE CONDUCCION

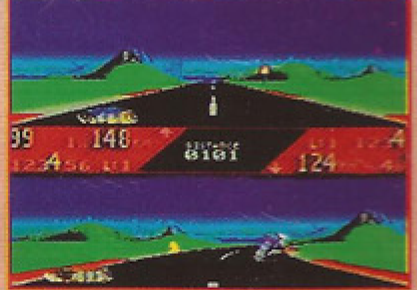
Si sos novato en este game, no te metas a lo bestia: piloteá con cambio automático. Cuando está lloviendo, la pista se vuelve un poco más resbaladiza.



En las pistas, mantenete siempre con los ojos en los carteles y hacé las curvas por la tangente.



En las largadas, quedate ubicado más hacia los ángulos de la pista.



Evitá chocar, de lo contrario te caés y perdés tiempo y colocación.

MODOS DE JUEGO

PODES JUGAR EN TRES MODOS:

ARCADE

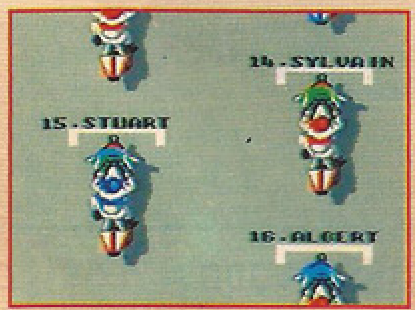
Son seis vueltas en una pista elegida por la computadora. Acepta uno o dos jugadores.

TOURNAMENT

Aquí, podés crear tu propio torneo, con hasta 15 carreras, eligiendo los trayectos. También se puede jugar de a dos.

GRAND PRIX

Dos jugadores pueden disputar el campeonato simultáneamente.



Disputá el campeonato mundial con otros 15 pilotos en 15 carreras internacionales.

COMANDOS

VOS PODES CONFIGURAR EL JOYSTICK. ESTA ES NUESTRA SUGERENCIA:

1 - frena	↑ - aumenta la marcha
2 - acelera	↓ - disminuye la marcha

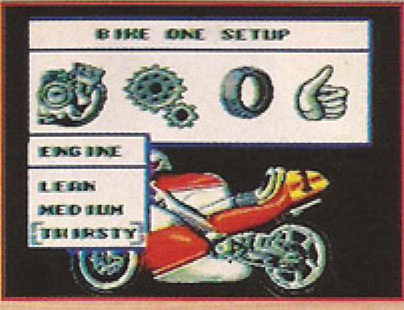
MONTA TU MAQUINA

Tratá siempre de equipar tu moto de acuerdo con la pista y las condiciones climáticas de la prueba.

MOTOR

LEAN - motor liviano: gasta poco pero no corre.

MEDIUM - motor "más o menos": es conveniente.



THIRSTY - motor pesadote: corre mucho, pero se traga el combustible...

MARCHA

AUTOMATICA - no tenés que cambiar: el motor lo hace solo.

MANUAL - cambiás las marchas usando el Direccional. Requiere entrenamiento.

NEUMATICOS

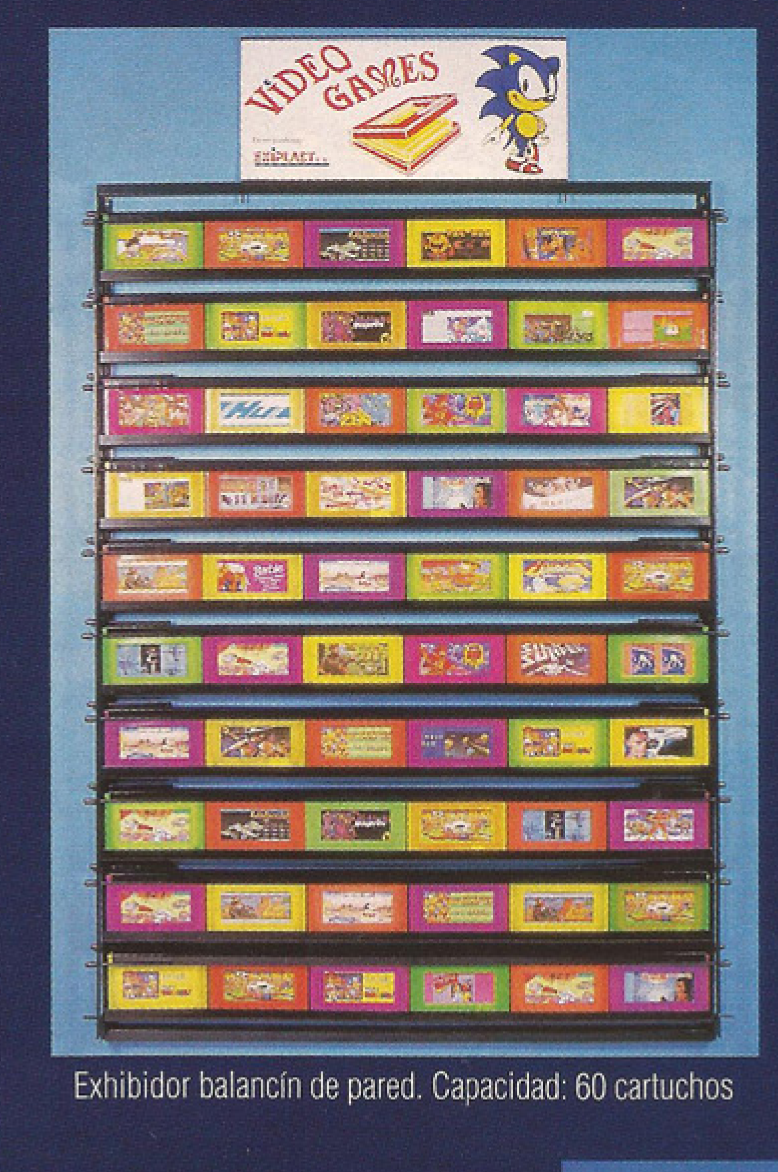
WET - para pista mojada

DRY - para trayectos secos

Exhiba mejor para vender más



Box original para Sega caja x 100
Famili Box packs x 40 u. colores fluo
Famili Box packs x 32 u. transparentes sin ventana
Carcazas para plaquetas Sega o Famlily



Exhibidor balancín de pared. Capacidad: 60 cartuchos



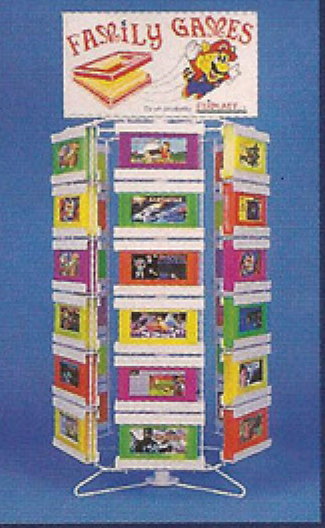
Exhibidor
de pie giratorio
centro de salón
Capacidad:
45 Sega
(box original)



Exhibidor de pared o pie con traba de seguridad.
Capacidad: 75 Sega (box original)



Exhibidor de pie giratorio
centro de salón
Capacidad: 108 cartuchos



Exhibidor giratorio
mostrador.
Capacidad: 36 cartuchos

Exhibidor
mostrador
venta directa.
Capacidad: 10
blister x4

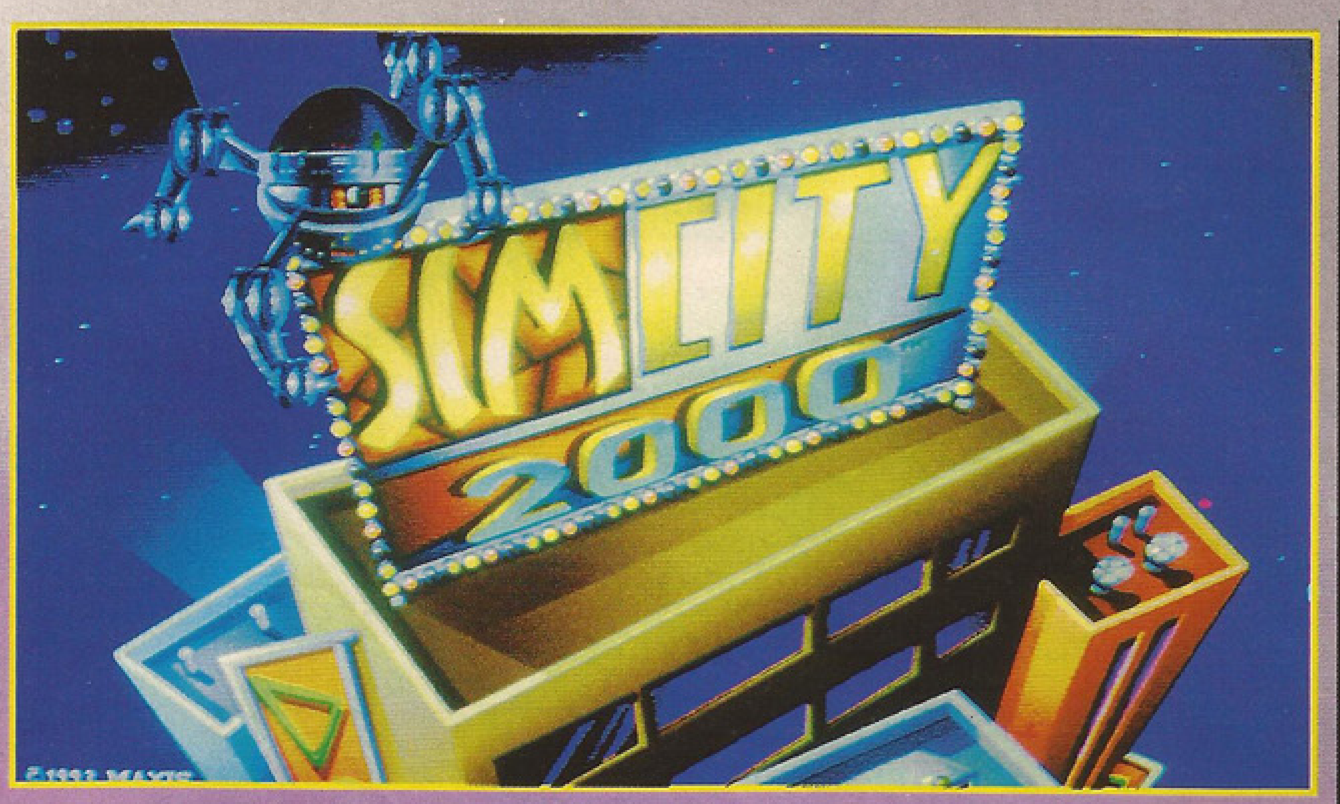


Todos nuestros exhibidores pueden ser utilizados con traba de seguridad.

Diseños exclusivos y la mejor calidad del mercado.
Ventas en todo el país con nuestro servicio de entrega puerta a puerta.
Zonas disponibles a distribuidores del interior y países limítrofes



Av. Maipú 4071 (1636)
La Lucila - Buenos Aires
Tel: 472-5628
Telefax: 790-6334



Tardó, pero llegó. Si vos ya estabas esperándolo, o si nunca pusiste las manos en SimCity, preparate para divertirte con la nueva versión de uno de los games más populares del planeta. SimCity 2000, el nuevo simulador de una ciudad, llega con todo: gráficos todavía mejores, relieve en el terreno, visión del subsuelo, y, principalmente, variables y problemas a montones. Casi todo lo que vos precisás para sentirte en la piel del administrador de una megalópolis como Buenos Aires o Nueva York.

Muy bien: acomodate en tu silla y manos a la obra. Construí y administrá tu propia ciudad. Si la población empieza a irse al diablo, lo sentimos, pero has sido reprobado.

DESAFIO

El juego tiene tres niveles de dificultad que se ponen de manifiesto en tu capital inicial. Podés comenzar con $20.000, $10.000 o endeudado por valor de $10.000. Esta última es la opción más difícil.

AGUA

Priorizá el uso de bombas y caños. Las cajas de agua y la desalinización no son eficaces. Instalá una o dos estaciones de tratamiento de agua para mejorar el medio ambiente.

ARCOLOGY

Es la gran novedad del juego. Se trata de una especie de miniciudad vertical. Surge después que la ciudad alcanza la marca de 120.000 habitantes. Tenés cuatro opciones:

1 - Cuesta $100.000, soporta 55.000 personas y los niveles de contaminación y criminalidad son altos.

2 - Cuesta $120.000, abriga a 35.000 personas y tiene el menor nivel de contaminación y de criminalidad.

3 - Cuesta $150.000, aloja a 45.000 personas, tiene contaminación mediana y criminalidad alta.

4 - Cuesta $ 200.000, abriga a 65.000 personas y los niveles de contaminación y criminalidad son medianos. Es la única que es completamente autosuficiente.

ENERGIA

En el primer SimCity, las únicas opciones energéticas eran carbón y energía nuclear. Ahora podés elegir entre petróleo, gas natural, fusión nuclear, hidroeléctrica, energía solar, de microondas, y eólica (viento). La mejor de todas es la hidroeléctrica, que es más cara pero, en principio, inagotable.

TRANSPORTE

Tenés que equilibrar tu sistema de transportes con autopistas, trenes, calles, ómnibus y subterráneos. Estos últimos, a pesar de ser caros, son mejores.

TERRENO

Vos determinás el tamaño de las zonas comerciales, residenciales, e industriales. El terreno puede ser liviano o denso (ideal para las construcciones pesadas). Podés alterar el relieve, y crear áreas verdes y lagos antes de comenzar.

SALUD

Los buenos hospitales evitan manifestaciones y mantienen tu popularidad. Además de eso, los adultos viven más y pagan impuestos durante más tiempo (¡qué piolada!).

IMPUESTOS

Podés gravar de formas diferentes los sectores comerciales, industriales y residenciales. Hasta se puede diferenciar la tasa para los diversos tipos de industria.

CONSEJEROS

No le hagas caso al de impuestos ni al de bomberos. Ellos siempre quieren más de lo necesario.

EDUCACION

Invertí en escuelas: desde el primer grado hasta la facultad. Las bibliotecas y los museos son importantes. Cuando la población tiene un buen nivel de educación, la criminalidad disminuye.

PRENSA

Cuanto mayor la ciudad, más diarios. Usalos para descubrir problemas, pero atención: acostumbran a exagerar.

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386 con monitor SVGA, 33 MHz, 4 Mega de memoria RAM y 7 Mega libres en el Winchester. Compatible con placas AdLib y SoundBlaster.

SIMCITY 2000 / Maxis

Simulador — 1 jugador

Presentación Brasoft Games

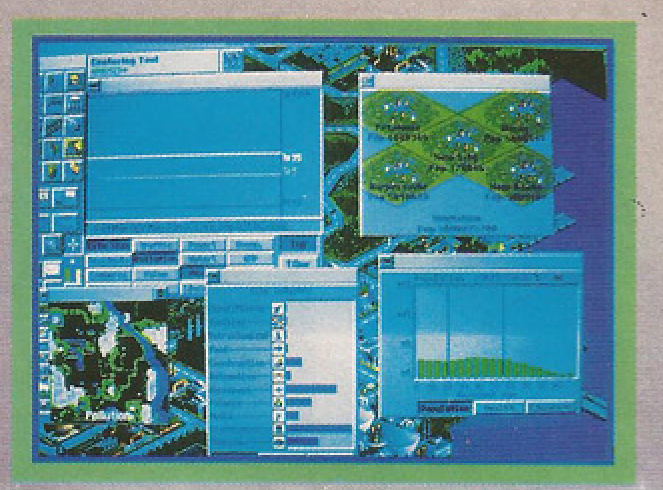
GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION



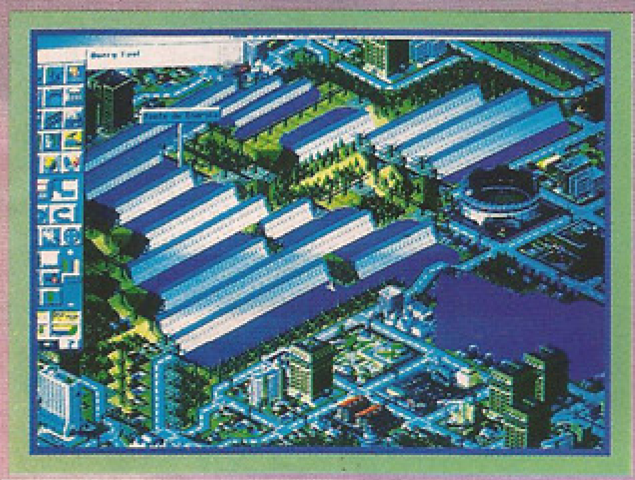
Podés interferir en el relieve. Es posible levantar, disminuir y hacer terraplenes en el terreno.



Este es el segundo Arcology. Ahí dentro caben 35.000 personas. ¡Alucinante!



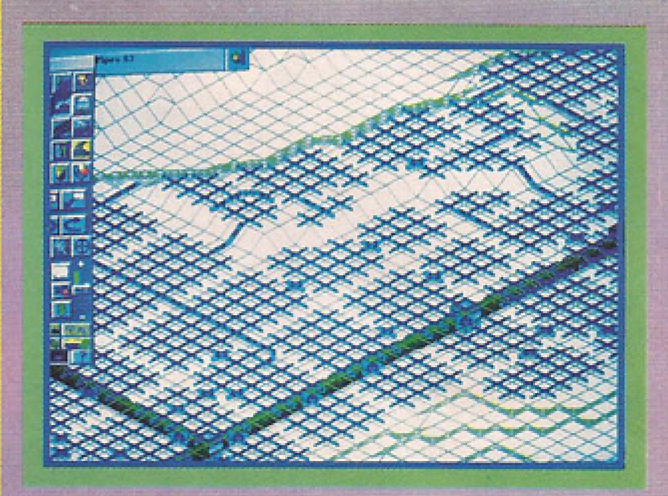
Los gráficos están mucho mejores que en el original. ¡Echale un vistazo a esta pantalla!



La usina hidroeléctrica es la mejor opción de energía de que disponés. Además de eso, es limpia.



Aquí está uno de los consejeros. Reflexioná bien antes de seguir cualquier consejo.



Una novedad es la vista subterránea. Se pueden observar el sistema de cañerías y el cableado.

COMO QUEDARON LOS CONOCIDOS
Ganaron magias diferentes

ART OF FIGHTING 2

Ryo Sakazaki

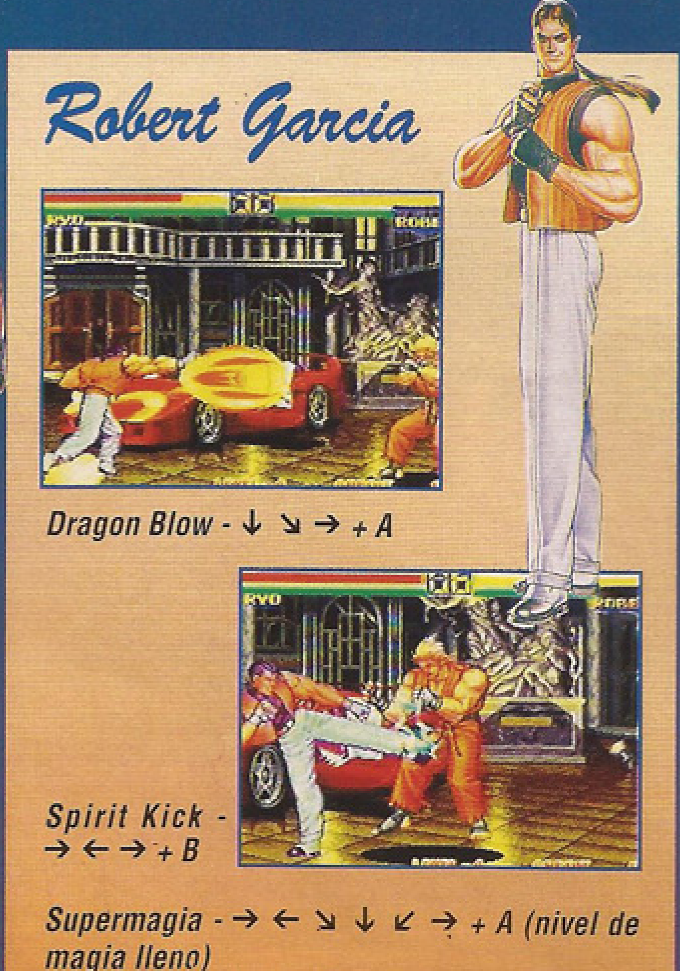


Zanretsu-ken - → ← → + A

Supermagia - → ← ↘ ↓ ↙ → + A (nivel de magia lleno)

Kook-ken - → ↘ → + A
Hien-shippu-kyaku - ↙ → + B
"Kooh" en el aire - cuando estés saltando, ↓ ↘ → + A

Robert Garcia

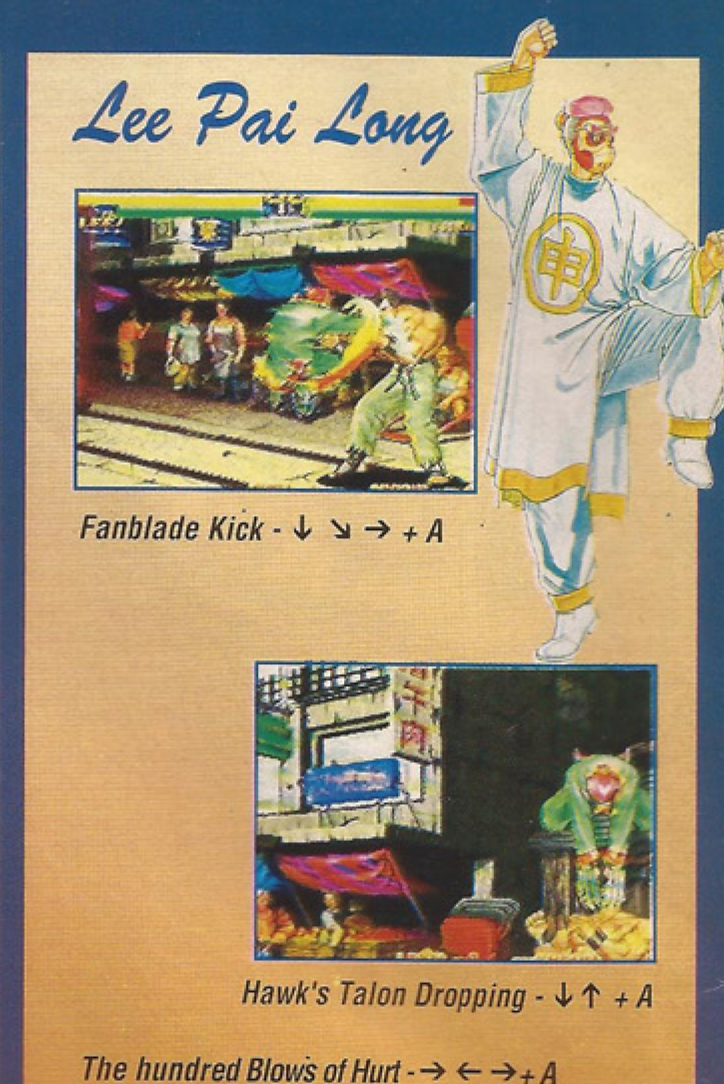


Dragon Blow - ↓ ↘ → + A

Spirit Kick - → ← → + B

Supermagia - → ← ↘ ↓ ↙ → + A (nivel de magia lleno)
Flying Heat - ↙ → + B
The Great Dragon Kick - cuando estés saltando, apretá C

Lee Pai Long



Fanblade Kick - ↓ ↘ → + A

Hawk's Talon Dropping - ↓ ↑ + A

The hundred Blows of Hurt - → ← → + A

ART OF FIGHTING 2 / SNK			
Lucha			1 ó 2 jugadores
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

COMANDOS GENERALES	
↑	Salto
↓	Agacharse
←	Defenderse

King



Venon Strike - ↓ ↘ → + B

Trap Shot - ↓ ↑ + B
Tornade Kick - ↙ → + B

PARA RECARGAR TU MAGIA, PRESIONA Y DEJA APRETADO EL BOTON "A"

John Crawly



Mega Smash - ↓ ↘ → + A

Super Mega Smash - → ← ↘ ↓ ↙ → + A (nivel de magia lleno)

Flying Attack - ↓ ↙ ← + A
Spiral Leg Omber - ↓ ↑ + B

GENTE NUEVA Conocé a los luchadores nuevos

Yuri Sakazaki

Yuri es hermana de Ryo e hija de Takuma Sakazaki. Además de encantadora, es excelente luchadora y no tiene nada que envidiarle a los grandotes del game.

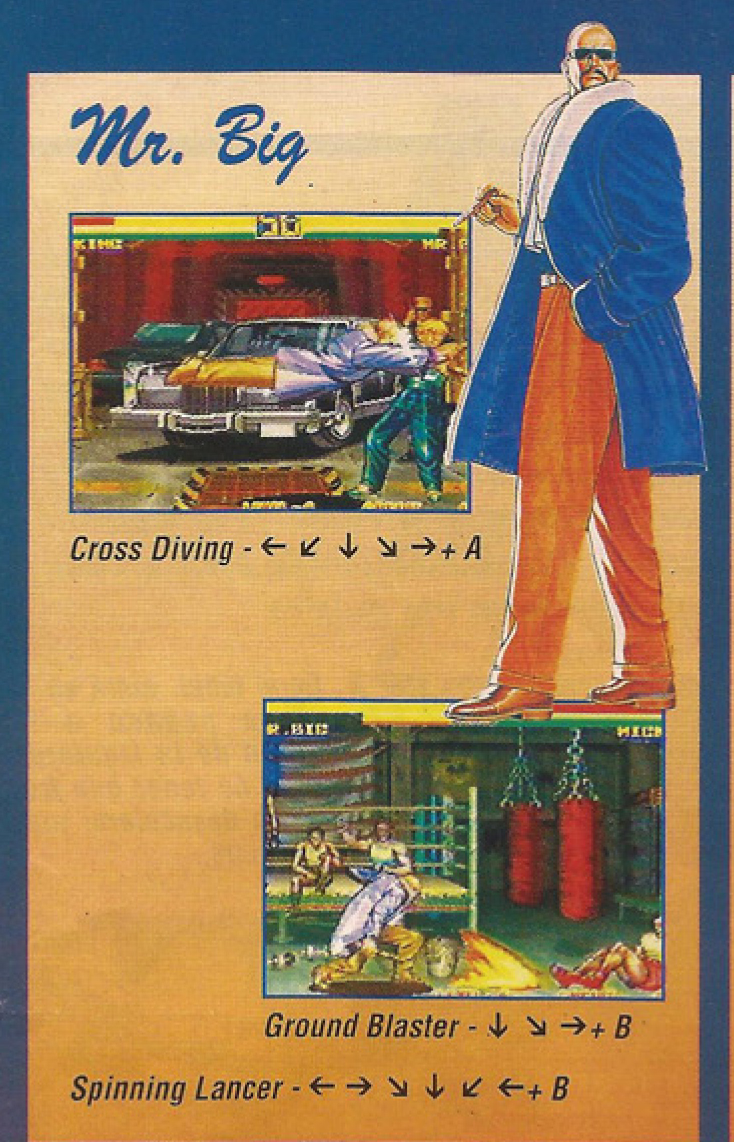


Kooh-Ken ↓ ↘ → + A

Supermagi - → ← ↘ ↙ → + (nivel d magia lleno

Raioh-Ken ↓ ↘ → + B
Hundred Slaps - → ← → + A
Kyokugenryu-Saiha - ↓ ↙ ← + A

Mr. Big

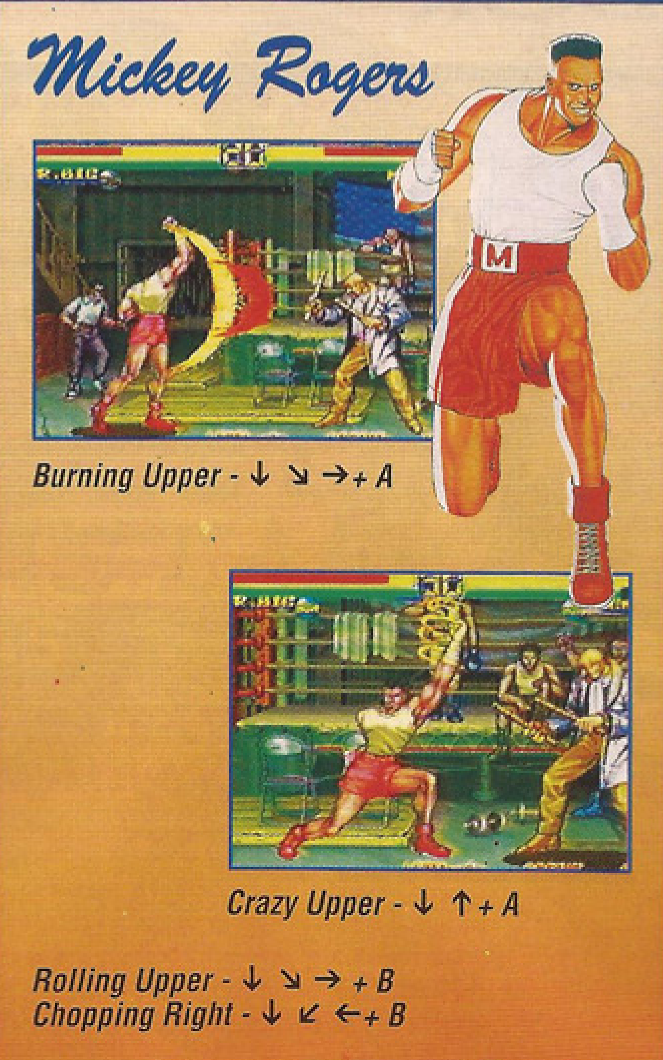


Cross Diving - ← ↙ ↓ ↘ →+ A

Ground Blaster - ↓ ↘ →+ B

Spinning Lancer - ← → ↘ ↓ ↙ ←+ B

Mickey Rogers



Burning Upper - ↓ ↘ →+ A

Crazy Upper - ↓ ↑+ A

Rolling Upper - ↓ ↘ → + B
Chopping Right - ↓ ↙ ←+ B

Jack Turner



Knuckles of Fury - ↓ ↘ → + A

Brain Shock Punch - → ← →+ B

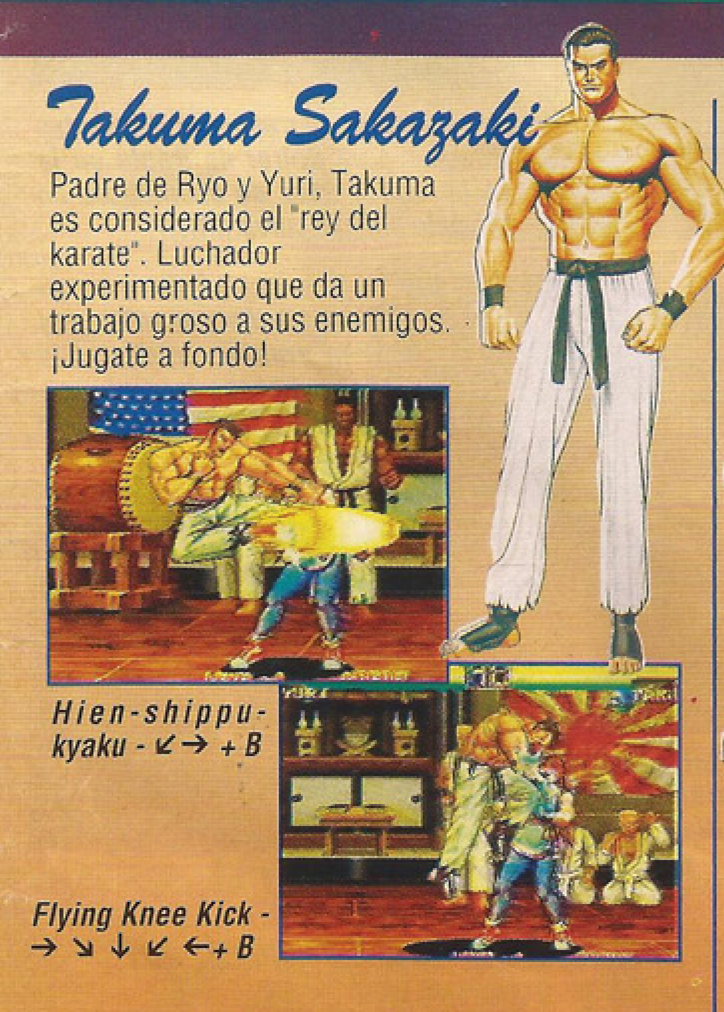
Super Drop Kick - ↙ ↗ + B
Dynamite - → ← →+ A

¡Demoró pero llegó! Mientras vos estás leyendo este artículo, Art of Fighting 2 ya está en las casas de juegos de video. Te revelamos muchos golpes del game, pero vamos a tener que esperar que SNK revele los dos golpes especiales secretos de cada luchador para poder disfrutar con todo de la nueva versión y ganar como vos querés. Esta vez, Ryo viene acompañado por toda la familia. Takuma, su padre, es maestro de artes marciales, y la hija, Yuri, fue su mejor alumna. ¡La chica es una fiera! Son cuatro personajes nuevos y el famoso "zoom" de las imágenes permanece. Sólo desapareció el samurai Todo. ¡Los golpes no cambiaron mucho, pero la jugabilidad está diez puntos!

MICK ROGERS YA NO ES EL MISMO. ADEMAS DE POSEER NUEVAS MAGIAS, SE CORTO LOS CABELLOS DREADLOCKS.

Takuma Sakazaki

Padre de Ryo y Yuri, Takuma es considerado el "rey del karate". Luchador experimentado que da un trabajo groso a sus enemigos. ¡Jugate a fondo!



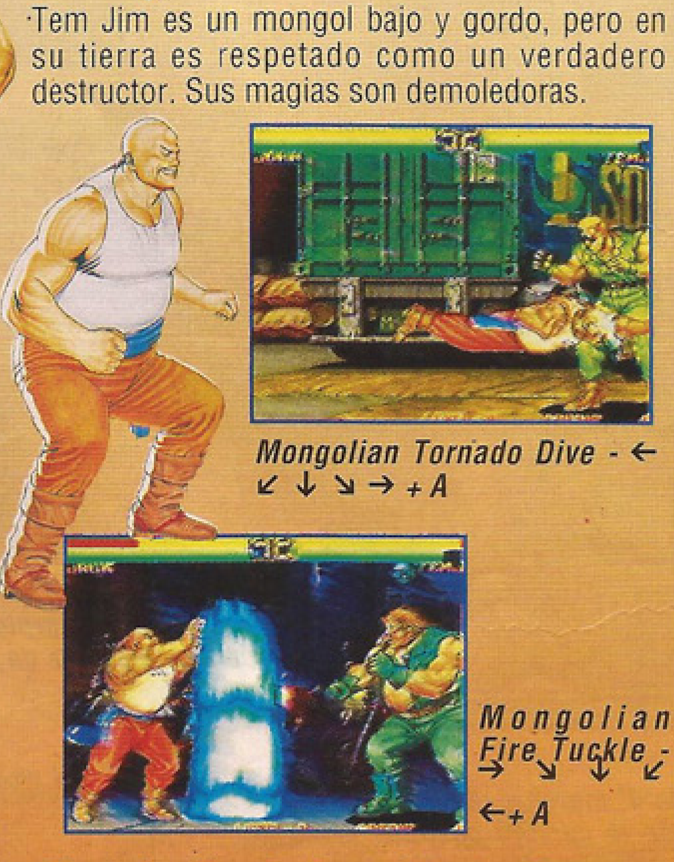
Hien-shippu-kyaku - ↙→ + B

Flying Knee Kick - → ↘ ↓ ↙ ←+ B

Thresher Punch - → ← → + A
Supermagia - →←↘↓↙→+ A (nivel de magia lleno)

Tem Jin

Tem Jim es un mongol bajo y gordo, pero en su tierra es respetado como un verdadero destructor. Sus magias son demoledoras.



Mongolian Tornado Dive - ← ↙ ↓ ↘ → + A

Mongolian Fire Tuckle - → ↘ ↓ ↙ ←+ A

Mongolian Thunder Drop - ↓ ↘ →+ A
Mongolian Wall of Spirit - → ↘ ↓ ↙ ←+ B

Eiji Kisaragi

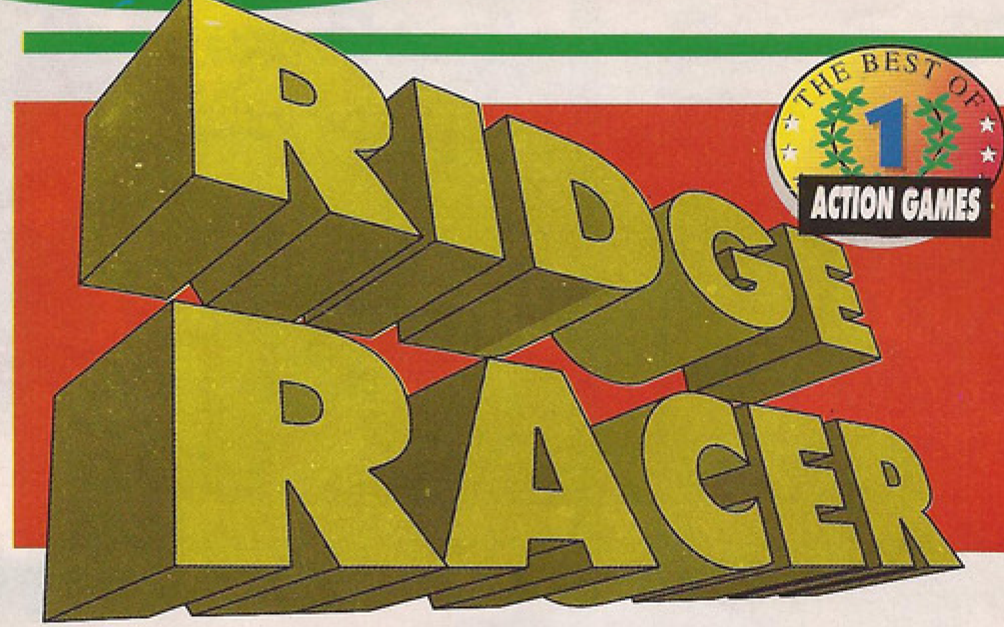
Es un joven y misterioso ninja con magias bestiales. Un luchador a la altura de los otros. ¡Podés apostarlo!



Shadow Brigade Blast - ↓ ↑ + A

Mist Slice - ↓ ↙ ←+ A

Psychic Crunch - ↓ ↘ → + B
Foco de luz - → ← → + A
Secuencia de patadas - ↓ ↘ →+ B



¡Los amantes de las carreras de autos pueden hacerse una fiesta! Ridge Racer, la mejor máquina del género producida hasta ahora, ya comienza a verse en los arcades . Sólo tenés que entrar en el cockpit para darte cuenta. Los gráficos son tan detallados que se puede ver el giro de los neumáticos de los autos adversarios y detalles en el asfalto a 220 km/h. ¡Bestial! ¡Y la jugabilidad está diez puntos! El auto responde bien a cáda movimiento del volante y de los tres pedales.

MUCHO REALISMO

RIDGE RACER / Namco
Simulador — 1 jugador



Nadie te va a pedir el registro para conducir. Pero si no sabés manejar, te va a ir mal: los movimientos son iguales a los de un automóvil de verdad, con cambio automático o manual (de 6 marchas). El juego carece de realismo solamente en dos aspectos: cuando te equivocás, difícilmente el auto rueda en una curva, y si chocás no salís de la carrera, solamente perdés tiempo. En máquinas como Virtua Racing (Sega) y Winning Run (de Namco) cuando te equivocaste, fuiste.

OPCIONES DE JUEGO

Ridge Racer tiene tres niveles de dificultad, en los que vos corrés contra 13 pilotos, y una cuarta opción, la Time Trial, una carrera con solamente un rival. El juego termina después de completadas las vueltas o cuando acaba tu tiempo. Lo que es una canallada: Namco debería haber elegido uno u otro criterio para finalizar el juego, no ambos. Vos tampoco ganás bonus, ni aun superando el récord de la máquina.

Novice (novato) - Pista corta, solamente dos vueltas, con velocidad máxima de 160 km/h.

Intermediate - Pista corta, tres vueltas, autos rivales más audaces y velocidad máxima de 200 km/h.

Advanced - Pista más larga, tres vueltas hasta 200 km/h.

Time Trial - Pista más larga, tres vueltas a hasta 220 km/h.



En la primera curva después del túnel, frená y poné la 5ª marcha, evitando hacer chillar los neumáticos. Poné la 6ª cerca del puente.

Reducí a la 4ª marcha, pasá a 5ª en el medio de la curva y después 6ª, buscando la mejor tangencia para que no chillen los neumáticos.



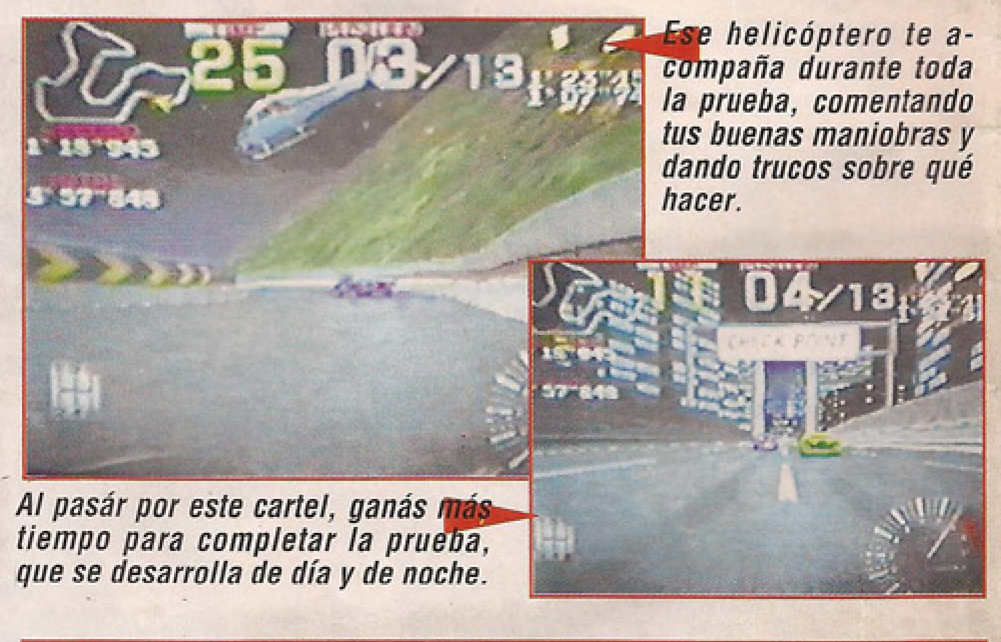
En el túnel, entrá en la curva pegado a la pared de la izquierda para no tener que frenar o desacelerar más adelante.

Nunca largues con las revoluciones muy altas: los neumáticos chillan y el auto pierde contacto con el suelo.



No hagas pavadas detrás de los otros autos, principalmente los a-ma-rillos, que no usan frenos para esquivarte.

En esa curva, derrapá con las ruedas traseras para entrar de frente en la recta. Las marcas de neumáticos en el suelo indican curva difícil.



Ese helicóptero te acompaña durante toda la prueba, comentando tus buenas maniobras y dando trucos sobre qué hacer.

Al pasár por este cartel, ganás más tiempo para completar la prueba, que se desarrolla de día y de noche.

LOS MEJORES GRAFICOS ENTRE TODOS LOS SIMULADORES DE CARRERAS


FANTAStic GaME
SEGA - CD - GAME GEAR - GAME BOY - SUPER GAME BOY - SUPER NES - 3DO - JAGUAR - NEO GEO
CABILDO 2040 - CAPITAL FEDERAL
Bº Belgrano - LOCAL 98/99
Tel/Fax 788-9191/763-9883
VENDE Y DISTRIBUYE IMPORTACIONES ALCAZAR
Todo en video juegos, accesorios, equipos, cartuchos, Video Laser, TV, equipos de audio, Video, Cámaras y lo que necesite, lo importamos directo de los EE. UU. A su consulta la contestaremos con la mayor brevedad
Jaguar $ 500
$ 100
Super GAME BOY
$ 200
$ 100
SUPER METROID
SUPER NINTENDO
STREET FIGHTER II
CAPCOM
$ 120
MAXIMUM CARNAGE
$ 120
MORTAL KOMBAT II
Akklaim
$ 130
The Jetsons
TAITO
$ 100
Stunt Race FX
SUPER NINTENDO
$ 100
$ 850 Panasonic 3D
R·E·A·L
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER
Juegos 3D desde $ 80
GAME BOY
$ 100
GENESIS CDX™
$ 650
SUPER SONIC SPORTS PACK
GAME GEAR
SEGA
$ 300 c/accesorios y maletin
SEGA CD
$ 450
GENESIS
$ 210 con 2 juegos
GENESIS
$ 50
GENESIS
Jungle Book
$ 40
VIRTUAL BART
$ 90
GENESIS
NBA JAM
$ 40
GENESIS
SONIC 3
$ 30
ESTAS OFERTAS LAS PODES CONSEGUIR EN LOS SOGUIENTES COMERCIOS
Jugueteria Apio Verde Cabildo 1972
SuperGame J. de Garay 2409 - Olivos
Mekgar 768 - Vicente Lopez
SEGA CD
World Cup USA 94
$ 100
SEGA CD
EA SPORTS
SOCCER
$ 100
REBEL ASSAULT
$ 110
SEGA CD
$ 100
Descuento 10%
SOBRE PRECIO DE LISTA VALIDO HASTA EL 30/11/94

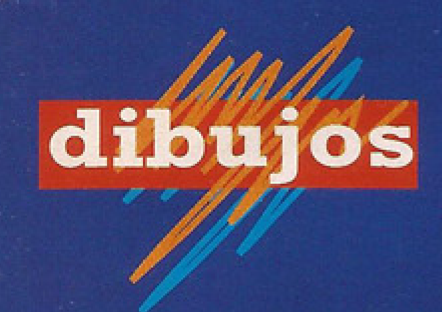
EDICION ESPECIAL

Vos hacés CARTELERA ACTION GAMES





Un día en China
Por Virginia L. Seif
de Lanus O. - Bs. As.



Super Johana World
Por Johana Anqueira
de Ensenada- Bs. As.



Por Armando Esteban Coberde
de Tigre - Bs. As.



Sigue abierta esta sección para cuando quieras publicar una foto que te guste.

MEJOR LA ESCONDO

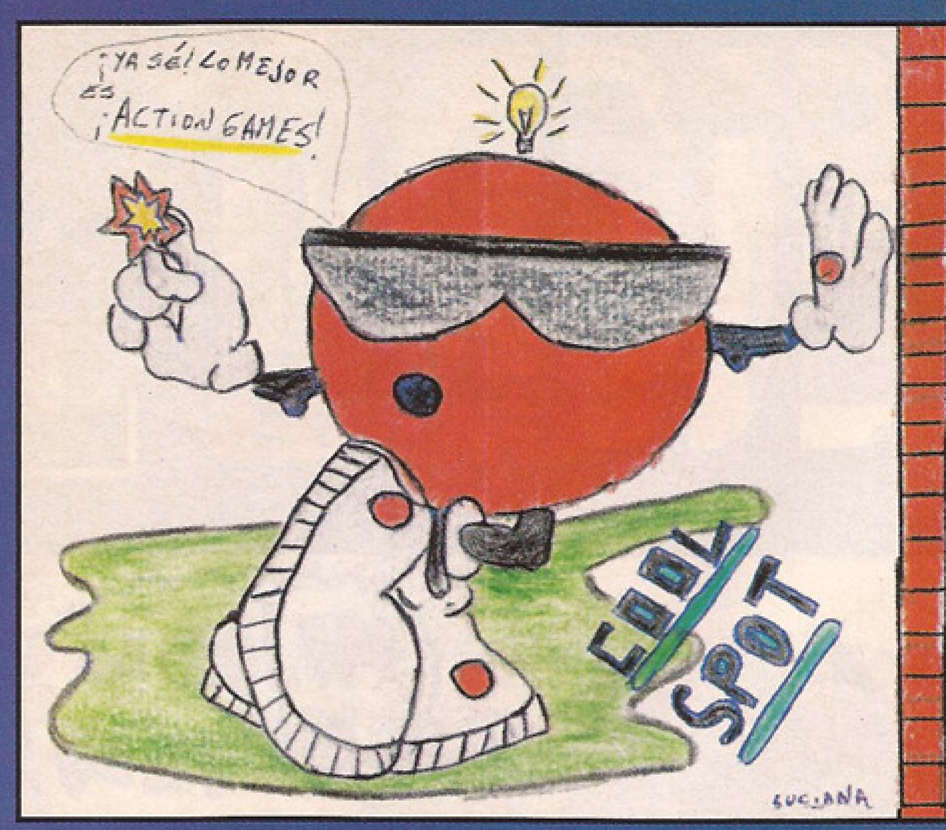
¿Domde esta La ACTION?

Aca mo esta

ACTION GAMES

Martín Alejandro Vera - Valle Viejo - Catamarca

Escribinos a: Cartelera Action Games - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 - (1029) Buenos Aires



Luciana Fons - C. Casares - Bs. As.



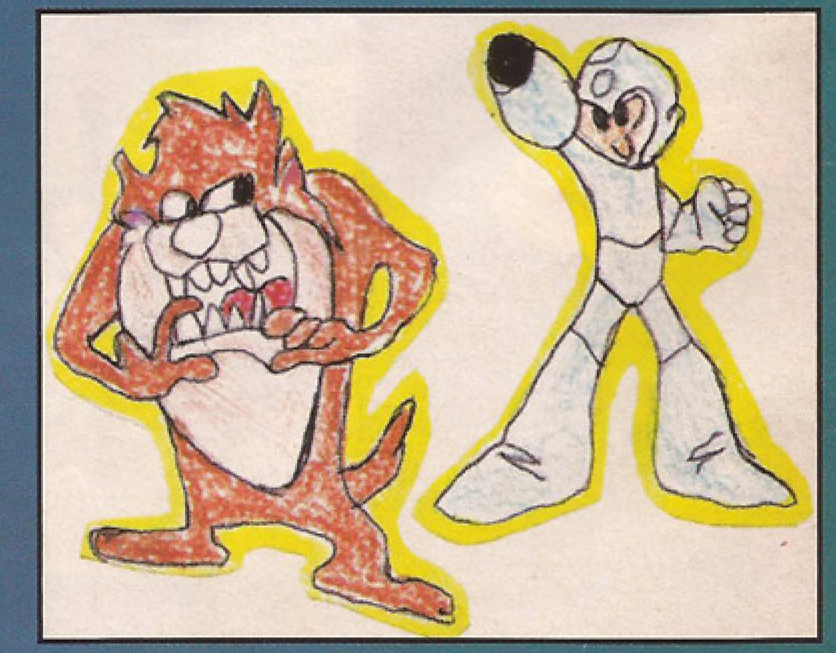
Jorge L. Corbalán - Fcio. Varela - Bs. As.



Fernando Sirianni - Bs. As.

Alejandro R. Orsili - Tres Arroyos - Bs. As.





Antonela Menina - Rosario - Sta. Fe

dibujos

Para que *tus* dibujos y obras de arte se aprecien como debe ser, publicalos en esta sección. Si no, *olvídalo*.

Ojo! no te quedes afuera.

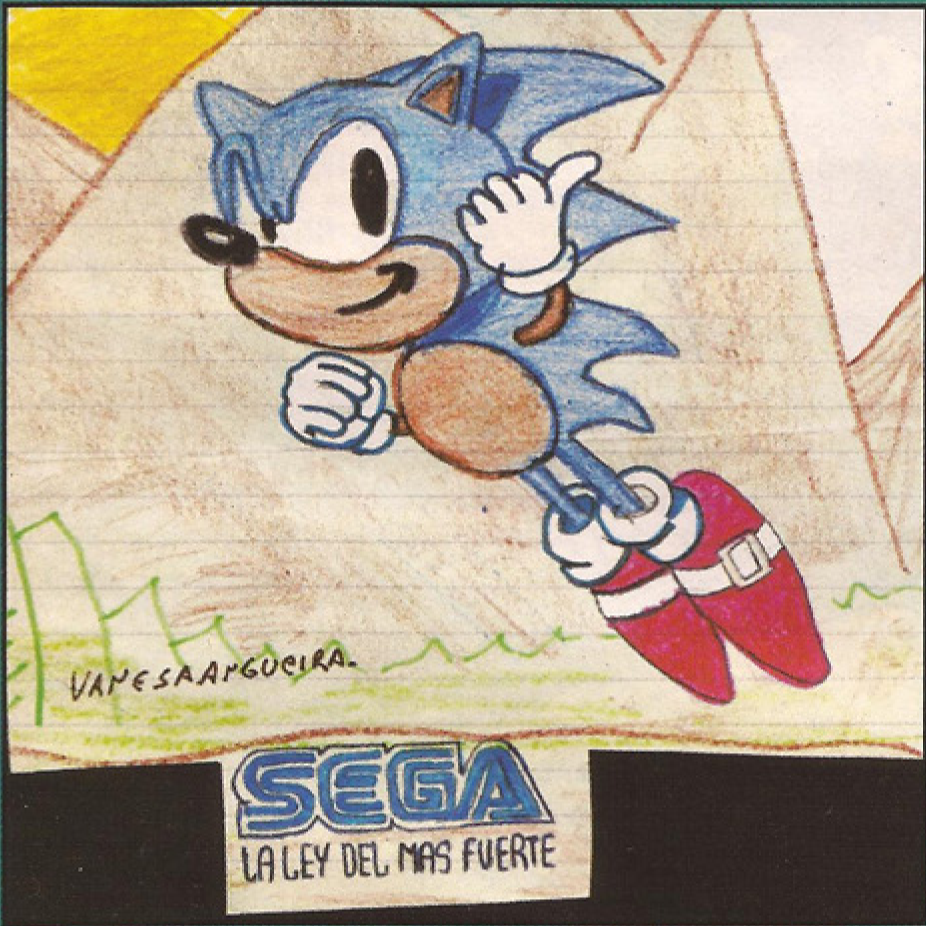


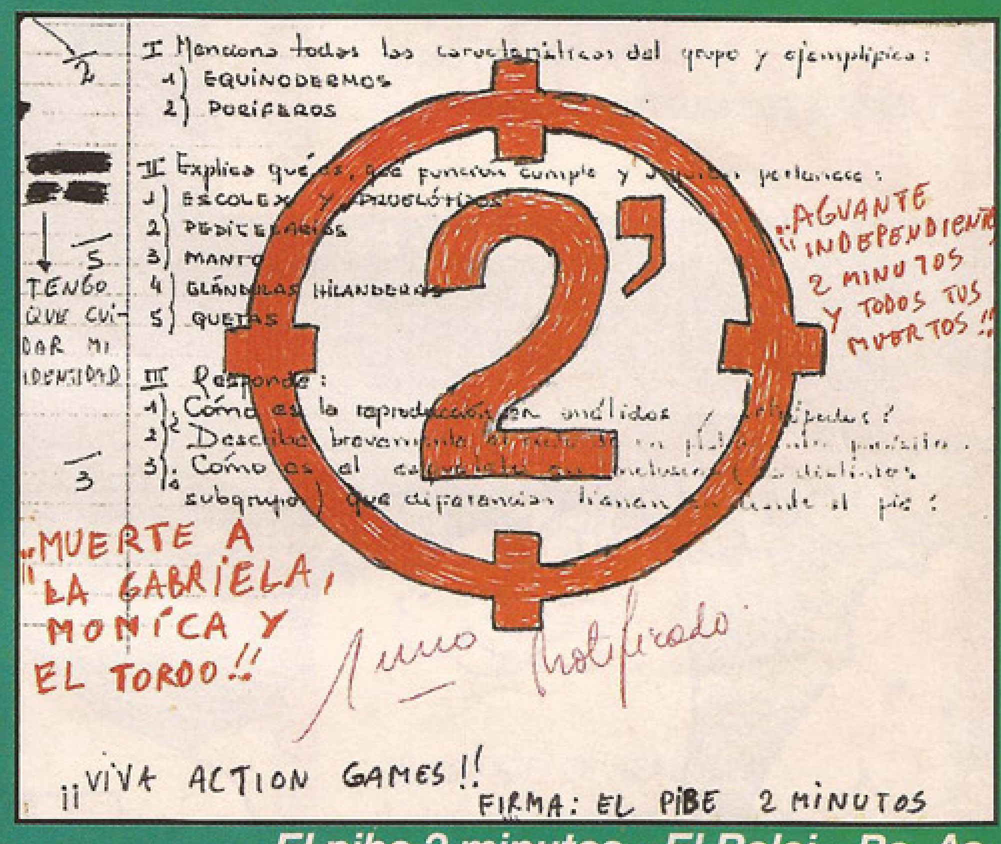
Esteban E. Justel - Capital Federal



Diego Ruiz - Rosario - Sta. Fe

Vanesa Anqueira - Punta Lara - Bs. As.





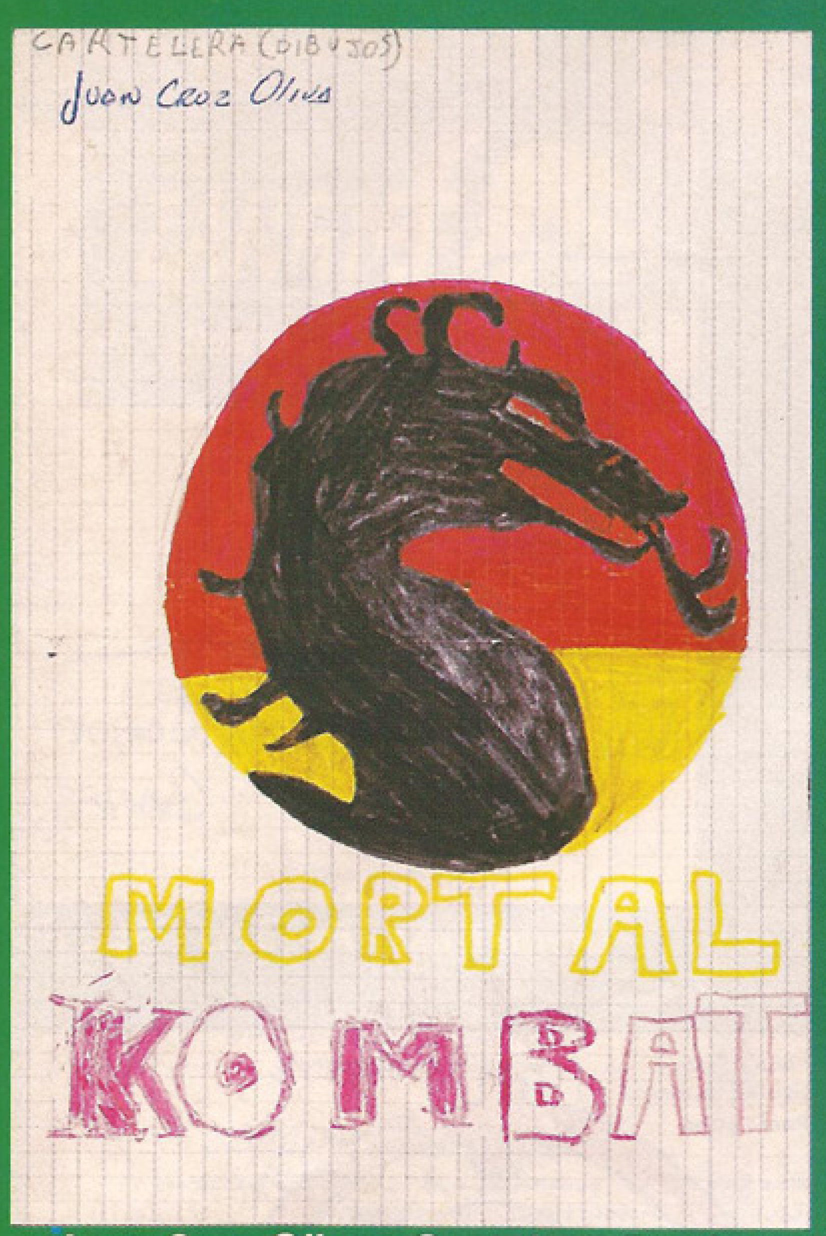
El pibe 2 minutos - El Reloj - Bs. As.

Juan Pablo Peloso - Resistencia - Chaco





Gerardo Ramella - Montevideo - R.O.U.



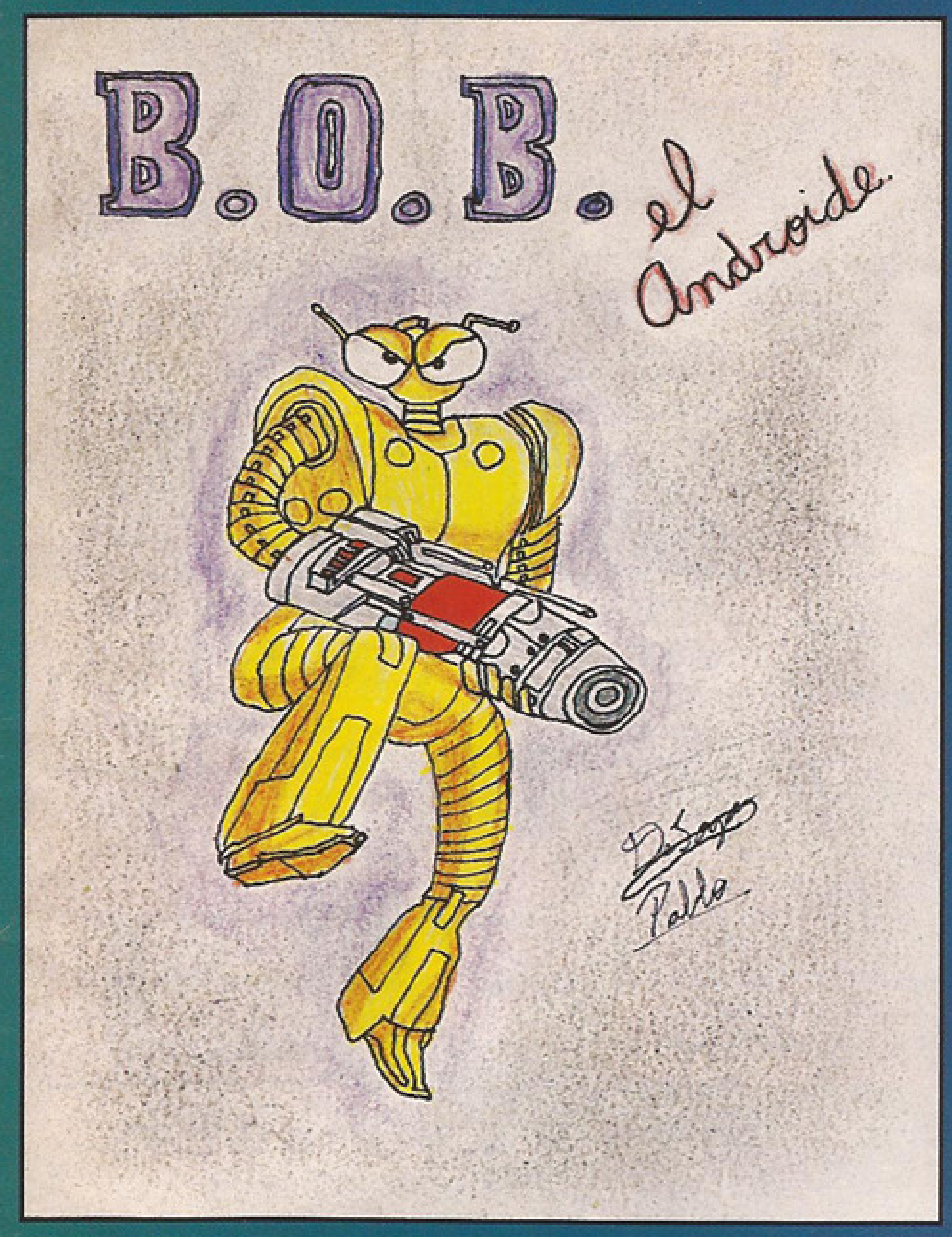
Juan Cruz Oliva - Castelar - Bs. As.



Damián Anqueira - Punta Lara - Bs. As.

Super Johana World

Johana Anqueira - Punta Lara - Bs. As.



Pablo De Sogos - 9 de Julio - Bs. As.



Marcelo Rosas - Uruguay



Escribí tus graffitis de amor, de protesta, de alegría o de lo que se te ocurra en una hoja en blanco y mandalo a: Editorial Quark, Azcuénaga 24 2° piso, oficina 4, Capital, Sección Graffitis de Action Games.

SEDIENTO DE VENGANZA

UN DÍA EN CHINA...

SCORPION VS. SUB-ZERO

V.L.S.

HOLA SUBZERO

HOLA SCORPION

¿COMO ESTÁS?

BIEN, PERO ESTOY SEDIENTO.

¿QUERÉS UN VASITO DE AGUA?

NO, ESTOY SEDIENTO... PERO DE VENGANZA.

DIABLOS...

EH... CREO QUE ME LLAMAN...

TU NO IRAS A NINGUN LADO

VEN AQUÍ!

FINISH HIM!

AHORA SÍ ME GUSTARÍA UN VASITO DE AGUA

GAME OVER

Por Virginia L. Seif - Lanus O. - Bs. As.

HisTorieTas

Si querés que tus personajes favoritos vivan las aventuras más espectaculares, create una historieta y ponele todos los condimentos que se te ocurran. Las historias más fantásticas saldrán de tus manos y conmoverán al mundo. Animate y mandá un comic a la Cartelera de Action.



Pablo Cáseres - Morón - Bs. As.

Pablo Javier Cortelezzi - Brandsen - Bs. As.

CARTAS GAMEMANIACAS

Action Games:
Mi nombre es Marco Palmieri, tengo 9 años y un Mega Drive. Bueno, basta de pavadas y vamos a los trucos.
Sonic 3: selección de nivel ↓↑ ↓↑ ↓↑↑↑. Cuando estés en el título, presioná ↓ y andá al Sound Test y verás la selección de niveles.
Mortal Kombat *(Mega):* Cheat Modf: cuando estés en Start y Option, presioná ↓ ↓ ↙ ↙A →↑, aparecerá otra opción, metete en esa, los flag 0, en ON, flag 2, en ON y el tres en ON, los demás, en OFF.
PD. Que lleguen a las infinitas revistas.

Marco Palmieri
Buenos Aires

Me llamo Diego García. Soy de Maldonado, Uruguay. Tengo un Family Game con 5 cartuchos: Super Mario 3, Ice Climber, Ballon Fight, uno de 42 juegos y otro de 32 juegos. Aquí les mando unos trucos (mejor dicho passwords).
World Cup Soccer: final con España contra Korea - LCONJHAML
Final con Brasil contra Inglaterra - DJDLBHAMO
Final con Holanda contra Korea - BCGFLHAEK
Con mi hermano dimos vuelta: Super Mario 3, Guerrilla, Islander 1, 2 y 3, Super Mary Piza Pop, S.M.B. 13, World Cup Soccer, Captain America. Ganamos la final del Soccer. Addams Family 1 y 2, Golf, F1-Grand Prix, Super Mario Sonic 2, Terra Kresta, Chip and Dale 1 y 2, Micky Mouse III, Wrestle (uno de lucha), Goal 3. Llegamos al final de Gorila (4 veces), SMB1(10 veces). Tiny Toon, The Flintstones, Street Fighter 2, 3 y 4, Wiget, Super Mario 10, SMB-5 y Felix the Cat. Por este motivo queremos aparecer entre los winners.
PD: si no nos creen mándennos todos esos cassettes y nosotros les mandaremos la foto del final. ¿Podrían "anotar" en la revista, direcciones de los que hacen videojuegos? Nos encantaría que hablaran sobre: Mision Imposible (de Family), Bartman (Family) y El Agente (PC).
¡Aguante, Action!

Los gamemaníacos
Diego García
Daniel García
San Carlos - Uruguay

Hola, amigos de Action Games:
Me llamo Carlos Leandro Gómez y tengo una Family Game y la revista, desde la Nº 1, me parece la mejor, lejos. Bueno; les mando trucos de Family - Sega.
Family:
World Cup Soccer: password final 179452289 - Goal: ABABABAB - Flintstones nuevo: ↓ + Start, conservás las vidas en &. - Battletoads: ↓ A B y Start, oirás una explosión y empezás con 6 corazones.
Prince of Persia: passwords final 66564649
Street Fighter IV: ↓ + Start, dejás sin energía al oponente
World cup Soccer 5: passwords final BZUMKW
Krusty's Super Fun House: poniendo (JOSHUA) todas las puertas estarán abiertas
Mortal Kombat 2: poderes: ↓ ↘ → + A: torpedo (Raiden) → B (súper truco de Mortal Kombat 2): en Options poné VERY Har y apretá ↙ y end y cuando ganes el Tournament, verás las finales de todo, copado ¿no?
Sega:
Fatal Fury: en la pantalla en la que dice si queremos continuar, pulsá ↓ A, B y C y subirán nuestros continues.
Predator 2: password final: TOTAL BODY
Ecco The Dolphin: si querés aire y energía infinitos, pulsá A, B y C + Start.
Muhammad Ali's Boxing: password final 0K74BBCZ
Mortal Kombat 2: Fatalitys
Reptile: ↙ ↙ ↓ A
Jax: ↙ ↙ defensa 4 veces + puñetazo
Baraka: defensa + → → → + patada baja
Kung Lao: Defensa + ↙ ↙ ↙ + patada alta
Scorpion: defensa ↓ ↓ ↓ + puñetazo
Sub Zero: Bien lejos, puñetazo bajo + ↙ ↓ →
Lui Kang: fatal Dragon: ↓ → ↙ ↙ + patada alta
J. Cage: Babality → → → → + patada alta
Another World: KLDJ
Bueno, me despido. ¡Chau, ídolos, son lo más! Action Games, masa.
PD: un saludo a Maxi, Juampa, Fede, El "gato" Diego Tonga y Dino. ¡Aguante Sega, Racing y Action! Please, pónganme en la lista de winners y pásenme la carta. Game Over.

Carlos L. Gómez
Pcia. de Buenos Aires

Amigos de Action Games: les cuento que la revista está bárbara y les quiero dar algunos trucos: **Mortal Kombat** - *Game Boy:* Fatalitys: Kano: una vez para abajo, A, dos veces para adelante + A. Raiden: una para atrás, una para adelante, una para abajo + A + B. Kang: dos veces adelante, una para atrás + B. Scorpion: tres veces para adelante + A + B. Sub-Zero: adelante, abajo, adelante + B. Sonia: atrás, atrás, adelante + A + B. PC: Arkanoid: pasar de pantalla: en cualquier parte del juego apretar F9 menos en la presentación.
PD: publiquen mi carta. Vendo los juegos Goal 3, un Tetris de cañerías. Manden algunos cupones para ganar algún cartucho de cualquier consola. Ya que antes le respondieron que cuando salga algo bueno de Game boy o de Game Gear lo iban a poner y salió el M.K.2 de Game Boy y de Game Gear... Chau, aguante River, Nintendo y Action Games. Esta es mi tercera carta.

Martín Ernesto Valenzuela
Capital Federal

Banda de Action Games, me llamo Maximiliano Alvarez. Quería felicitarlos por la revista, tengo un Family Game y una Mega Drive. Quisiera decir algo sobre el Mortal Kombat II. Hay algunas publicaciones de chicos sobre las fatalitys, babalitys y friendships que no aclaran la distancia aproximada, ni el botón correcto. Quisiera saber cuántos megas tiene el M.K. II para Mega. Acá van las verdaderas friendship, etc.:
Scorpion: Fatality 1: el último golpe tiene que ser un gancho (para la distancia correcta), tecleá A y ↓ muchas veces (comenzá apretando A y luego ↓.
Fatality 2: mantené apretado A y C, pegate a él y apretá sin soltar ↓ → → → (y la última vez soltá A y C al mismo tiempo).
Friendship: a tres cm del enemigo apretá ↙ ↙ y ↓ y C al mismo tiempo.
Shang Tsung: fatality 3: apretá A y B treinta segundos en el 2º round y a 3 cm, soltá.
Friendship: a 5 cm apretá Start ↙ ↙ ↙ ↓ →, soltá el Start y apretá C.
Sub Zero: antes de matar al adversario apretá A y B, andá al final de la pantalla y sin soltarlos, apretá ↙ ↙ ↓ → y, cuando apretés →, soltá rápido A y B.
Friendship: es igual que la de Scorpion.
Kung Lao: fatality 1: apretar A, andá al final de la pantalla y apretá ↙ ↙ y → y soltá A (sólo funciona con un pad de 6 funciones). Estas fatales y friendship fueron "algunas".
Trucos para Family:
Batman: Return of the Joker: Fase (4-2) KHCN, (5-1) QGVN, (5-2) WBZT,m (6-1) FFHG, (6-2) CKQG, (7-1) GPZT.
Captain Planet: nivel (1-2) 763754, (2-1) 955783, (2-2) 637511, (3-1) 148574, (3-2) 786565, (4-1) 920272, (4-2) 799274, (5-1) 344551.
PD: perdón mi ortografía. Publiquen, por favor, mi carta que es la tercera, ya que las otras 2 no fueron publicadas. Los felicito por la revista. Por favor, publíquenla. ¡Chau!

Maximiliano Alvarez
Capital Federal

Muchachada de Action Games y gamemaníacos: Me llamo Juan Pablo Nieto, de Catamarca y tengo 14

CARTAS GAMEMANIACAS

años, poseo un family y una Sega Genesis que me compraron hace poco y los siguientes juegos.
Para Family: Punch Out - Double Dragon II - Battletoads y Double Dragon - Basquet - Goal II - Robocop 2 - Street fighter II y Battletoads.
Para Sega: Mortal Kombat - NBA Jam y Sonic 2.
Es mi primera carta y ojalá sea publicada.
Ahora les doy algunos trucos:
Family - **Batletoads Double Dragon:** hacé ↓ y B y elegí los niveles. Sólo en la parte donde elegís los tipos con cuál vas a jugar.
Battletoads: cuando comiences a jugar en la zona donde bajás por la soga de la nave, matá los dos primeros tipos que te aparecen y corré rápidamente hacia adelante, donde encontrarás una puerta para pasar de nivel.
Robocop 2: (este truco sólo funciona en los cartuchos de Robocop 2, versión 1991.) en el comienzo, Robocop aparece disparando con una pistola, apretá Select muchas veces y seleccioná las zonas. También apretá cuatro veces Select y cuando aparezca Robocop, listo para jugar, hacé que Robocop se vaya para el lado izquierdo de la pantalla y entrarás a otra zona donde tenés que armar un rompecabezas.
Punch Out: passwords para la final contra Mike Tyson: 007-373-5963.
(Sega) **Mortal Kombat:** ¿querés ver a todos los luchadores de color verde? Poné el Cheat Enabled y los Flag 2, 5 y 6 y peleá con Reptile. Dejate ganar y continualo cuando estés eligiendo a los luchadores, accioná Start en el joystick 2 y podrán ver a los luchadores de color verde como Reptile.
Preguntas:
1) ¿Qué diferencia hay entre una Sega Genesis y una Mega Drive?
2) ¿Hay alguna versión de Star Wars para Sega?
3) Cuál es mejor entre las dos versiones de las Tortugas Ninja, ¿Tournament Fighters, de Sega, o de Super Nintendo?
Me despido de ustedes. ¡Grande, Action!
PD: por favor, publiquen la historieta que mandé y la carta. Gracias por tener tanta buena onda con los gamemaníacos. Bay, bay.

Juan Pablo Nieto
Catamarca

Hola, amigos de Action, soy de Berazategui, tengo 15 años y me llamo Marcos Marcelo López, esta es la tercera carta que les mando, las otras dos no las publicaron.
Les cuento que tengo una 16 bit de Electrolab y los siguientes juegos en el orden en que me los compré:
Street Fighter II 5 - CH-CD, Cool Spot, Streets of Rage 1, Alien 3, Tetris, World Cup '92, La Sirenita, Taz-Mania, Sunsetriders, Los Picapiedras, Chakan, Tiny Toon, Robocop 3, Joe y Mac, Super Street Fighter II the new challeger, Sonic, Sonic III, Mortal Kombat 2 y Ecco the Dolphin.
También les hago estas preguntas:
1- ¿Es conveniente un Game Genie? Por qué y cuánto cuesta uno de Sega.
2. ¿Para qué sirve la salida de audio y video en la consola?
Trucos de Mega:
Street Fighter 2 Special Champion Edition: cuando el logo de Street Fighter aparece, apretá ↓ Z ↓ X, A Y, B y C para más velocidad.
Ecco the Dolphin: menú de opciones: pausá el juego, cuando Ecco mira hacia vos apretá → B, C, B, C ↓ C y ↓. Espero que publiquen mi carta ya que siempre compro la revista.
Me despido con un ¡gran saludo! a la banda de Action.
PD: si publican mi carta, contesten las preguntas, please.

Marcos M. López
Provincia de Buenos Aires

A la banda de Action
Me llamo Leandro Coca, tengo 15 años, una Genesis II y pasé los juegos Taz-Mania, Aladdin, Mortal Kombat I y II, Royal Rumble, NBA JAM, Street Fighter II, S.C.E., Fifa International Soccer, Out Run 2019, The Flintstones, Ren & Stimpy, Fatal Fury, entre otros.
Les comento que con los trucos que ustedes publican, los de los gamemaníacos, los que yo y mis amigos descubrimos, estoy tratando de formar un libro (please, no dejen de publicarlos).
Acá les mando algunos:
Aladdin: para pasar de nivel, pulsá el juego y digitá A, B, B, A, A, B, B, A (este truco lo mandó Maximiliano Gallo, equivocadamente).
Andá a Options y presioná A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.
Jurassic Park: digitá el password NYUKNYUK y luego presioná A, B y C y Start. Luego, en cualquier momento, presioná los botones A = B del pad 2.
NBA JAM: colocando las iniciales y presionando los botones que te indico, encontrarás personajes escondidos.

Iniciales	Presionar	Personaje
ARK	Start + A	Clinton
NET	" + B	Gore
AIR	" + A	Air Dog
MJT	" + A	Turnell
ROD	" + B	Scruff

Eternal Champion: luchá con Trident, da tres doble flawless consecutivos (tenés que estar en el nivel de las palmeras) y aparecerá Reptile.
Bueno, me despido pidiendo las fatales de Eternal Champions y algunas del MK II, como la de Liu Kang (dragón), Kung Lao, Kitana (beso), Baraka y Jax, los friendship de Liu Kang y Shang Tsung (los de mega, pues algunas de Arcades no andan. Esto pueden ponerlo como desafío.
Aguante Action y, por supuesto, Boca.
PD: publiquen la carta, por favor, ya que me tomé el duro trabajo de escribirla en imprenta. ¿Hay noticias de MK III, para Arcades? Para intercambiar trucos, mi teléfono es 0932-22949.

Leandro Coca
Provincia de Buenos Aires

Amigos de Action:
¿Cómo están? Yo muy bien. Me llamo Andrés y tengo 12 años, una Génesis y unos cuantos trucos. También tengo unas ganas tremendas de que publiquen mi carta número **12**, ya que las otras no han aparecido. Tengo los juegos Sunset Riders, Tiny Toon, Sonic 3, FIFA, Robocop 3 y Pro Moves World Cup. La revista es súper, archi, hipercopante, aunque tengo sólo 4 números. Ahí van unos cuantos trucos (todos para Genesis):
NBA Jam:
Jugadores ocultos:

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES. Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Clinton (presidente de los EE.UU.): en la pantalla donde ponés tus iniciales, poné las letras A y R y luego llevá el cursor a la letra K. Cuando tengas el cursor allí, apretá A y Start juntos y ¡surpraise!
Truco para tener una tremenda defensa: esperá la pantalla Tonight's Matcup. Luego apretá cualquier botón cinco veces. En la quinta vez, tenelo apretado hasta el comienzo del juego. Robarás muchas pelotas.
Desert Strike: passwords
Misión 2: AQOAMHD
Misión 3: TLOBOAT
Misión 4: PTEWFTU
Road Rash 2:
Mejor moto: anotá EBC91UOD
Ecco The Dolphin I:
Fase 1: NASHMAN
" 2: EQYSXJDT
" 10: IOIQOQLJ
" 11: UDHUQQLP
" 14: UVQQQQLM
" final: EAPNLMLQ
Tortugas Ninjas Tournament Fighters:
Raphael: magia ↓ ↘ → + puñetazo
Giro: ↓ ↙ ↙ + puñetazo
Michelangelo: magia ↙ ↙↓ ↘ → + puñetazo
Golden Axe:
Para tener 9 créditos, elegí el modo Arcade, con un jugador y en la página de selección de personajes pulsá ↙ (abajo diagonal, izquierda) + A y C, simultáneamente.
Me despido de ustedes.
PD: por favor, publiquen mi décimosegunda carta. Perdonen la letra horrenda, las faltas y la súper longitud. Me olvidé de algo: ¿me podrían decir si puedo comprar el accesorio (no sé cómo se llama) CD? ¿Cuánto cuesta? Hasta la vista, babys.

Andrés Gardelo
Bahía Blanca

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Respuesta para Sebastián Vaquero:

Hellow!
Les escribo para felicitarlos por la revista. Esta es mi segunda carta y espero que la publiquen.
Respuesta para Sebastián Vaquero: **Global Gladiators:**
Selección de nivel: pará el juego y pulsá B, C, B, A, B, B, C, B, A y B.
Vidas extras: pará el juego y pulsá A tres veces, B Tres veces, C cuatro veces, B y A, consigue una vida más cada vez que lo hagas.
Vidas infinitas: Cuando aparezca el logo de Virgin, pulsá A, B, C, B, A, C, A, B, C, A y C.
Sonic 2:
Hacé el truco de las mil caras de Sonic (Action Games Nº 16), con este truco sucederán cosas muy alocadas como, por ejemplo: algunas veces los gráficos se ponen borrosos, se cambian las reglas del juego y las músicas desaparecen. Estas son algunas que descubrí, pero hay muchísimas más; en cualquier parte del juego convertite en argolla, agarrá 50 y después transformate en marcador, te llevará a la fase de bonus.
En varias fases hay elevadores que te succionan y te llevan a otras partes (Chevnical Plant, Oil Ocean, Metropolitan) hacé que uno te succione y cuando estés en camino transformate en algo ¡lo mismo te llevará!
Haz que Sonic se de vuelta al caer y transformate, el objeto estará al revés.
Cuando mueras transformate rápido antes de que Sonic salga de la pantalla, eso te salvará.
Para terminar ligero y sin ningún problema la fase, convertite en vehículo prisión, accionalo y pasarás a la siguiente fase.
Estando en Skychase, transformate en monitor, hazlo real y reventalo, después de esto convertite rápido en otra cosa porque de lo contrario morirás, en vez de una Tails, piloteando el avión habrá dos. Al principio de esta fase convertite en cualquier cosa, pasá bien rápido la fase y llegarás a un lugar donde no hay enemigos transparentes, en Sonic serás enviado a Wing Fartress, inmediatamente.
Wing Fartress: en esta fase, transformate en escotilla, destrúyela y te teletransportará al final de la fase. Convertite en cualquier cosa, pasá toda la fase por arriba del avión, no luches con Robotnik, después de pasarlo transformate en televisor, destrúyelo y volverás al comienzo de la fase.
Encontrándote en Death Egg, después de vencer al Robotnik final, cuando Sonic sale corriendo para escapar, transformate en monitor, reventalo y todo sucederá de nuevo, pero esta vez la nave estará destruyéndose. Probá este truco en las secuencias animadas (en Wing Fortress y death Egg).
Podés experimentar mucho con este truco. Descubrí cosas y mandalas a Action Games.
PD: Escribí esta carta con mucho esmero, por favor publíquenla, aunque sea con letra chiquita.
Pónganme en la lista de los Winners. Un gigabyte de gracias.

Antonio Bartoloni
S. M. de Tucumán

También contestó a Sebastián Vaquero:
Gastón A. Furini - Santa Fe
Diego Hernán y José Luis Flores - Godoy Cruz - Mza.

Respuesta para Jonathan Fernández:

Amigos de Action Games:
mi nombre es Diego Martín del Pino, tengo 11 años y un Mega Drive. Tengo los juegos: Mortal Kombat, Street Fighter, Mercs, Streets of Rage II y III, Teenage mutant Ninja Turtles, Hiperstone Heist, Joe y Mac, Shadow Dancer, Dangerous Sud, Taz- Mania, Tiny Toon, Quack Shot y C. of Illusion. Ahora vamos a los trucos:
Streets of Rage III: para jugar con Victy, un canguro boxeador, tenía que llegar al nivel 2 y cuando estés con el payaso, matalo. ¡Pero no mates al canguro! Después matate, poné tus iniciales y fijate los personajes para elegir y ahí lo verás.
NBA Jam: jugadores escondidos:
Bill Clinton: poné A, R, iluminá la K y apretá A y Start.
Al Gore: N, E, iluminá T y apretá Start y B
Power- Up (en la pantalla Matchup)
Fuego ilimitado: B siete veces y mantené B, C y ↓
Turbo Infinito: B seis veces y mantené A, B y C.
Respuesta para Jonathan Fernández:
Tenés que poner el cartucho, apretar A, B, C y Start en el control 1 y A, B, C en el cartel 2. Encendé la máquina (si no podés solo, pedí a alguien que te ayude), si funcionaron se va a oír una campana. Ya en el juego poné pausa y apretá A para recargar energía, B para invencibilidad y C para cambiar de nivel.
Su revista está es-pec-ta-cu-lar. Bueno, no les robo más espacio.
PD: Aguante Sega - Muera Nintendo. ¡Chau, genios gamemaníacos!

Diego del Pino
Pcia. Buenos Aires

También contestó a Jonathan Fernández:
Esteban L. Gaido - Necochea - Buenos Aires

Queridos amigos de Action Games (todos decimos lo mismo, ¿no?), escribimos porque queremos que publiquen nuestra carta y además nos incluyan en los winners del mes.
Les diré que el día 7-9 ya estaba la revista en los kioskos, antes llegaba los últimos días del mes y era muy difícil conseguirla.
Mas adelante le enviaremos un pedido por revistas atrasadas, lo haremos en dos tandas porque nos faltan varias y principalmente los primeros números, en este momento no podemos, por el dinero.
Tenemos un Mega Drive II y estos juegos: Castle of Illusion, Tazmania, Quack Shot, Tiny Toon, Sonic I y II, Fifa International Soccer, Arrow Flash, Socket, Golden Axe III, Gynoug, S. Monaco G.P., Mortal Kombat.
Hemos terminado Sonic I, Tiny Toon, Tazmania, Quack Shot, Earnest Evans y Jurassic Park, Golden Axe III.
Respuesta al desafío de Jonathan Fernández de Bs. As., es muy fácil, en la presentación hay que presionar A, B y C al unísono, en los dos controles y luego el Start de los dos nuevamente, si entra el código se escuchará un sonido, comienza el juego por sí solo, y cuando cae el monstruo del cielo, con Start pará la pausa y apretá B y C en el primer control, aparecerán una serie de números y abajo el 01, éste es el de los niveles, con el direccional podrás viajar por toda la isla.
Desert Strike: para empezar con diez vidas hay que poner esta serie de letras en el password: B, Q, Q, Q, A E, Z.
Les mandamos el cupón para el top-ten sin teléfono y bueno, nada más, sólo esperamos que este truco del de-

safío sea bueno, así nos ponen en los winners, adiós.
Son lo mejor de lo mejor, como Boca.
Una idea loca, ¿qué tal un súper héroe totalmente distinto a todo lo conocido? ¡qué no! Vean:
Corre rapidísimo, da súper trompadas, tiene súper fuerza, da saltos altísimos, da topetazos con la cabeza, soporta cualquier golpe con el pecho, siempre sana, es rebueno y tiene una súper arma, las boleadoras, además de otras virtudes, ¿vieron?
Y en la Argentina tenemos mar, ríos, selvas, desiertos, lagos, nieve, hielo, montañas y el pico más alto de América, el Aconcagua, islas y todo lo que hace falta para un súper cartucho.
El héroe, sí, Patoruzú y toda su familia que tienen, a su vez, una gama de virtudes aprovechables para un game.
Si prende la idea, después me regalan un cartucho, chau, nos vemos.

Diego Hernán Flores
José Luis Flores
Godoy Cruz - Mendoza

Amigos de Action:
Gracias a ustedes me convertí en una fiera gamemaníaca imparable.
Mi nombre es Facundo, tengo 13 años y vivo en villa del Parque.
Les escribo para responder al desafío de Federico Bróccoli y para dejarles algunos trucos a todos los gamemaníacos. Primero la respuesta.
Fede; es muy sencilla. Tratá de llegar con el gas completo y con el arma Thunder Gas, (podés agarrarla un poco antes de entrar). Cuando estás con Picacero, ubicate en el ángulo inferior izquierdo y dispará 2 veces a la cabina del jefe con tu arma especial. Luego cambiá a tiro común y eliminá a sus secuaces.
Repetilo todo hasta que baje el jefe y ahí sólo tirale y esquivá sus ataques.
Ahora los trucos:
Neo Geo: **Fatal Fury Special:** podés hacer aparecer a Ryo Sakasaki si terminás todas las luchas con Perfect. Entonces aparecerá un mensaje presentando a Ryo.
Mega Drive. **Aladdin:** obtené opciones extras, apretá A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B (en la pantalla de opciones).
Super Nes. **TMNT Tournament Fighters:** en la presentación presioná L, R, R, L, R, L, R y luego A y podrás luchar en 2 niveles nuevos: Metro Train y Studio 6 (sólo en v.s.)
Tal vez el único defecto de la revista es que sea mensual y no quincenal.
Espero que mi carta sirva a los gamemaníacos.
Action Games, the best of the best.
PD: si gané algo, mándenmelo, please.

Facundo Lenoci
Capital Federal

También contestó a Federico Bróccoli
Santiago Sanguinetti - Rosario - Santa Fe

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

Ciro A. Brizzio - Mar del Plata - Bs. As.
Quiero pedir ayuda para el juego Monkey Island 2, ya que no puedo encontrar el cuarto trozo de mapa ni el concurso de escupitajos en el Modo Fácil.

Martín Miguel Laporte - Entre Ríos
¿cuál es el password de la última pantalla del Batman Returns (Family Game).

Antonio Bartoloni - S. Miguel de Tucumán
Quiero trucos para Sonic 3, Sonic Spinball, Sonic CD y Sonic Chaos.

Federico Chamorro - San José - Uruguay
-¿Cuáles son los códigos para Mortal Kombat (Master)? Porque el juego sin éstos no parece nada mortal, es más copado jugar al Mortal "carnicería" Kombat.
-¿Hay algún truco para que aparezcan nuevos personajes, como en Mega?

Gastón Vignatti - Bs. As.
Quiero saber cómo se pasa en el Tiny Toon de Family el gorila que tira monitos.

Luciana Fons - Bs. As.
¿qué hay que hacer en el juego Gods, para PC?, por favor, que alguien me responda este desafío.

Pablo Sturla - Mar del Plata - Bs. As.
3) En el Sonic 3 no puedo matar al jefe de la tercera pantalla, ¿cómo hago?
4) Lo mismo me pasa con el jefe de Pink Goes to Hollywood, en el castillo embrujado, ¿cómo hago?

Daniel Pulvirenti - Bs. As.
Pido password para el juego Evander Holyfield's Real Deal Boxing (G. Gear).

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5° caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Sebastián Vaquero - Pehuajó Bs. As.
En el MK (Genesis), la música 2 y 15 no están en el juego, ¿por qué?

Aurelio Bordón - Misiones
2) No podemos pasar Ground-Zero en Sega C.D. en la puerta que debe abrirse con un código.
Y Chost C.D. que viene con la consola de presentación, chocamos con una pared que no podemos eludir.

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Marcos M. López:
Los procios varían mucho según el negocio.
La salida de audio y video en la consola sirven para conectar el audio a un buen equipo de sonido y escuchar con alta fidelidad o el video y el audio a un televisor o incluso videocassettera y así podrías grabar tu juego en un videocassette.

Para Leandro Coca:
Miramos el noticiero todo el día, pero del Mortal Kombat 3 para arcades no salió nada.
No te desesperes fiera cuando menos te lo esperes lo tendrás entre las manos.

Para Andrés Gardelo:
Disculpanos pero no estamos seguros de entender tu pregunta.
No sabemos qué CD querés comprar pero en esta vida todo se consigue.

Para José Luis Flores:
Por supuesto que en nuestro país tenemos hermosos escenarios para lo que sea.
Y tu loca idea sería genial que se hiciera realidad.
Pero lamentablemente no depende de nosotros. Te mandamos un abrazo, y ¡¡aguante Mendoza!!

DESCIFRANDO EL PORTUGUES

Para aquellos que no pudieron descifrar los dos párrafos de TMNT Tournament Fighter para Mega Drive del N°28, los transcribimos a continuación en castellano:

CONOCIENDO LA DIMENCION X

Cada enemigo vive en un planeta de la dimensión X. Como los jefes están en Ancient Planet y Technodrome, escogé entre estas pantallas luego de exterminar a los ocho clones.

REPLAY COPADO

Si querés ver nuevamente el final de una lucha, todo bien. Un replay copado te mustra el final de un combate en cámara rápida, lenta o hasta cuadro por cuadro. Groso, ¿no?

FELIZ NAVIDAD Y AÑO NUEVO PARA TODOS LOS GAMEMANIACOS DEL MUNDO

La Banda de Action

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda

Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando G. Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital
Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquén
José S. Plano
Santa Fe
Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital
Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora
Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar

Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital
Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe
Cristian A. Loza
Bs. Aires
Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe
Mario H. Cousté
Bs. Aires
Sergio L. San Martín
Capital
Juan Pablo Lorendeau
Salta
Diego Carrizo
Berazategui
Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe
Pablo G. Ayala
Avellaneda
Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe
Carlos D. Martínez
Capital
Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López
Maximiliano R. Novello
Bs. As.
Leonardo Barros
Villa Elisa
Pablo Segade
Capital
Leonardo J. Pütz
Corrientes
Hernán Alvarez
Capital
Luciana Fons
Bs. Aires
Fernando J. Bibbó
Mar del Plata
Ramiro Bolaño
Capital
Cristian Dornini
Córdoba
Hernán Manrique
Castelar
Mariano Potetti
9 de Julio
Ariel H. Sotomayor
Capital
José E. Vazquez
Bs. Aires
Omar Zurita
Bs. Aires
Darío Britos
San Luis
Guido Pancaldi
Bs. Aires
María Laura Pascuero
S. S. de Jujuy
Javier H. Pilotti
Capital
Guillermo O. Cortina
Trelew - Chubut
M. de los Angeles Suarez
Bs. Aires
Joaquín M. Fernandez
Bahía Blanca
Leandro D. Magliola
Bs. Aires
Lucas Ríos
Bs. Aires
Mauro A. Colombini
Santa Fe
Guillermo Sanchez
Rosario - Sta. Fe
Adriano Varoli
Godoy Cruz - Mendoza

Rolando Aragüez
Santa Fe
José L. Inchauspe
Capital
José A. Culzoni
Bs. Aires
Simón S. Reigada
Bs. Aires
Christian Castellanos
Capital
Rafael Elizalde
Bs. Aires
Hernán Sosa
Capital
Roberto H. Santucho
Bs. Aires
Juan Belink
Capital
Lucas Lavie
Capital
Daniel Antunez
Capital
Diego Martinez
Bs. Aires
Jat
Córdoba
Gabriel Merino
Capital
Diego G. González
Bs. As.
J. L. Romanelli
Bs. As.
Leonardo Ceballos
Bs. As.
Ezequiel Bozzinni
Bs. As.
Pablo H. Ortega
Bs. As.
Rodrigo Roman
Bs. As.
Miguel Alejandro Dell'Amico
Capital
Pablo Bodnar
Capital
Diego Almeyra
Capital
Pablo Mariano García
Bs. As.
Marcos Daniel Ruiz
San Salvador de Jujuy
Pablo Salguero
Bs. As.
Julián Santiago Ferrero
Bs. As.
Leonardo Adrián Cambria
Sta. Fe
José Luis Gaitán
Bs. As.
Nicolás Derderian
Capital
Oscar M. Tolosa
Bs. As.
Mariano A. Ferreris
Bs. As.
Pablo M. Ortega
Capital
Gastón A. Pascuale
Bs. As.
Matías Durán
Capital
Martín Dofeo
Capital
Darío Falconi
Río III - Córdoba
Matías van Gelderen
Bs. As.
Daniel A. Chungara
S. S. de Jujuy
Nahuel Jaszczyszyn
Bs. As.

Hernán Darío Pugliese
Bs. As.
Guillermo Sanfiz
Bs. As.
Christian Castellanos
Capital
Hugo y Raúl Parra
Misiones
Hernán Manrique
Bs. As.
Matías Loso
Capital
Facundo A. Bernardi
Bs. As.
José M. Loriente
Bs. As.
Diego Figueroa
Capital
Darío C. J. Ballo
Avellaneda
Carlos M. Lamazares Ochoa
Bs. As.
José L. Flores
Godoy Cruz - Mza
Diego H. Flores
Godoy Cruz - Mza.
Darío Contreras
Rosario - Sta. Fe
Diego Almeyra
Capital
Pedro Arista
Bariloche- R. Negro
Antonio Bartoloni
San Miguel de Tucumán
Martín M. Laporte
Entre Ríos
Facundo N. Fora
Capital
Juan Díaz Orban
Bs. As.
Ciro Brizzio
Mar del Plata
Antonio Bartoloni
Bahía Blanca - Bs. As.
Gastón A. Furini
Santa Fe
Diego Hernán y
José Luis Flores
Godoy Cruz - Mendoza
Diego del Pino
Bs. As.
Esteban L. Guido
Necochea - Bs. As.
Facundo Lenoci
Capital
Santiago Sanguinetti
Rosario - Santa Fe

SI VOS NO FUISTE UNO DE LOS 189 WINNERS DE LA BANDA DE ACTION. A PARTIR DEL PROXIMO NUMERO TENDRAS LA OPORTUNIDAD, PERO ESTA VEZ SERA MEJOR

WINNERS '95: En el próximo número de action comienza el Ranking de Winners de 1995, pero con una novedad: destacaremos a los Winners según la cantidad de respuestas.

Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games. Comuníquense con Action al 951-6239.

market place

market place